Juego de rol en el peligroso y oscuro mundo de *The Witcher*

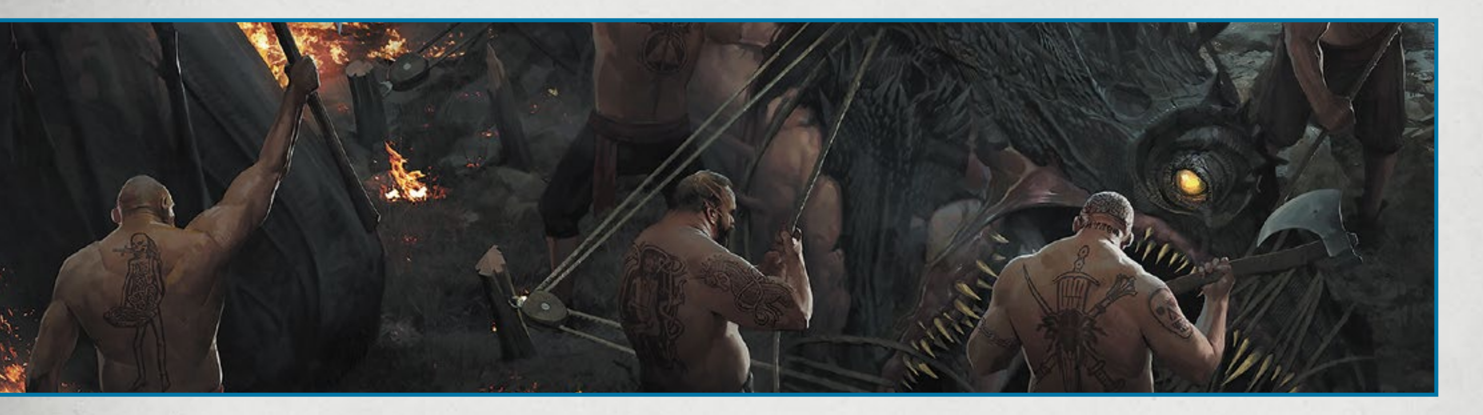


THE WITCHER®

PONDSMITH & PONDSMITH







Créditos edición original

Autores:
Cody Pondsmith
Lisa Pondsmith

Portada:
Dave Raposa

Ilustraciones:
Adam Kozłowski
Adrian Madej
Adrian Smith
Alejandro Mirabal
Alicja Kapustka
Andrzej Dybowski
Anna Podedworna
Bartłomiej Gaweł
Bartosz Gaweł
Bogna Gawrońska
Bruno Biazotto
Bryan Sola
Chris Rallis
Damian Bajowski
Darek Zabrocki
Diego de Almeida
Dominik Redmer
Grafit Studio
Grzegorz Krysiński
Grzegorz Przybyś
Grzegorz Rutkowski
Ilker Serdar Yildiz
Jan Marek
Jaye Kovach
Jakub Rebelka
Jim Daly
Kamil Kozłowski
Katarzyna Niemczyk
Katarzyna Redesiuk
Lasahido Lius
Lea Leonowicz
Lorenzo Mastroianni
Marcin Przybyś
Marek Madej
Marian Chomiak
Marta Dettlaff
Michał Buczkowski
Monika Zawistowska
Nemanja Stankovic
Paweł Dobosz
Paweł Mielniczuk
Paweł Świeżak
Piotr Żyła
Przemek Truściński
Sławomir Maniak
Tokkun Studio

Victor Titov

Maquetación y Diseño:
Cody Pondsmith
Mike Pondsmith

Tipografía:
Cody Pondsmith
Mike Pondsmith

Edición:
Fran Stewart
J Gray

Probadores:
Aaron Burdett
Aleksander Wojtal
Andreas Föll
Anni Buck
Anthony Robben
Birte Großkordt
Brynn Rollosson Halbhuber
Cassandra Rathjen
Craig “Wuruhi” Hyder
Dagmara Bohdana Wojtczak
David Willner
Diana Zierke
Dominika Zimon
Emili Scherrer
Ernst Roth
Filip Barański
Heather Barber
Holly Berman
Isaac Ailes
Jakub Zapała
Julian Kuśnieruk
Justin Bales
Kai Großkordt
Karl Warlow
Kimberlee “Bugs” Walters
Krzysztof Olejnik
Maciek Szuba
Michał Knitter
Michał Twardziński
Patrick Ludwig-smith
Piotr Mysłek
Przemysław Bober
Rafał Pośnik
Roxanna Phan
Sara Dolan
Sarah West
Shane Seay
Shawn Rathjen
Shawn Shultz
Sheila Olson
Tara Pondsmith
Thomas Schönherr
Urszula Kuśnieruk
William “Billis” Dodge II
Zach Barber

Agradecimientos Especiales a CDPR:
Jan Rosner
Joanna Wieliczko
Marcin Batylda
Marcin Blacha
Michał Nowakowski
Przemysław Juszczyk

Créditos edición en castellano

Traducción
Vicente Pons

Edición:
Eva Vidal

Revisión:
Lorena M. Arnal e Ismael de Felipe

Maquetación:
Vanessa García

Dirección Editorial:
Ismael de Felipe, Juan Emilio Herranz,
José Manuel Palacios

Holocubierta Ediciones, S.L



www.holocubierta.com

ISBN: 978-84-15763-59-8

Depósito Legal: GU 99-2019

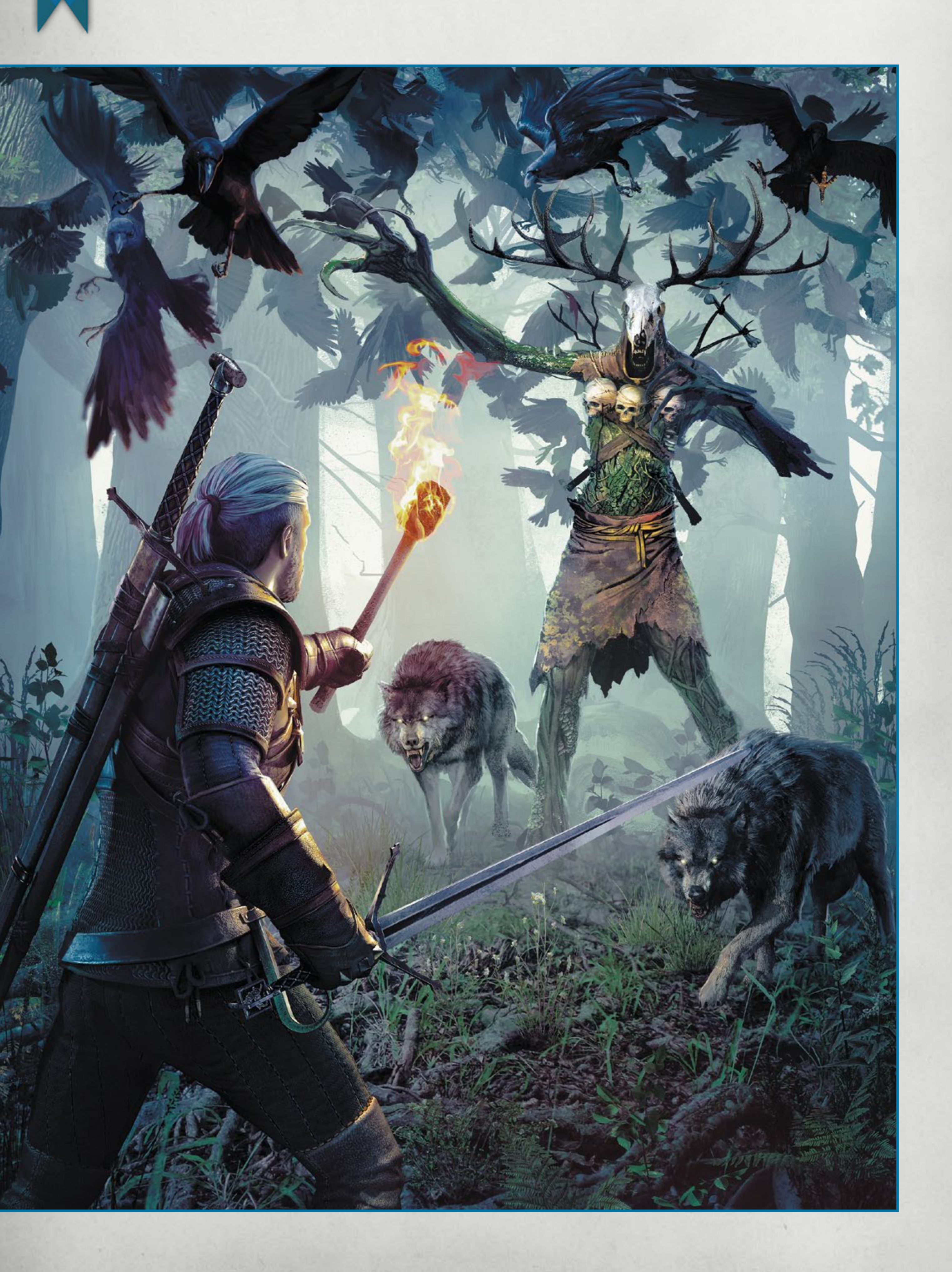
Impreso en la Comunidad Europea

PRODUCTO: WIT01





Sumario



The Witcher

—A la gente —Geralt volvió la cabeza— le gusta inventarse monstruos y monstruosidades. Entonces se parecen menos monstruosos a sí mismos. Cuando beben como una esponja, engañan, roban, le dan de palos a su mujer, matan de hambre a su vieja abuelilla, golpean con un hacha a la raposa atrapada en el cepo o acribillan a flechazos al último unicornio del mundo, les gusta pensar que sin embargo todavía es más monstruosa que ellos la muaré que entra en las casas a la aurora. Entonces, como que se les quita un peso de encima. Y les resulta más fácil vivir.

~Andrzej Sapkowski, *El último deseo.*

***The Witcher*, el juego de rol, se sitúa en un mundo de fantasía oscura y adulta donde los finales felices son poco comunes y las acciones tienen consecuencias... a menudo inmediatas y brutales.**

En las tierras del Continente, asoladas por la guerra, el asesinato, la agresión y el robo son una amenaza constante y solo los más fuertes sobreviven. Los ladrones campan a sus anchas y hay tantos mercenarios como doctores que los curen o sacerdotes que los entierren. Solo las almas más osadas se aventuran en campo abierto, donde los brujos, blandiendo espadas de plata afiladas como cuchillas, cazan monstruos armados no solo con garras y dientes, sino también con magia.

En las ciudades los pobres luchan por sobrevivir en sucios bloques de viviendas y los ricos se alzan sobre ellos desde la inestable torre de su poder, algunos aconsejados por astutos magos que siempre andan buscando las mejores oportunidades. Los humanos son la especie soberana, salvo por algunas pequeñas poblaciones. Elfos y enanos, antaño orgullosos, son encerrados en guetos y ejecutados a diario, con frecuencia por delitos que ni siquiera han cometido. El odio y el miedo alimentan esta gran llama y la mayoría seguirá avivándola hasta su último aliento. No hay héroes, solo personas.

Tanto si eres un curtido mercenario que vive de sus encargos sin hacer preguntas, como si eres un bardo idealista que recorre la región para propagar la alegría y la fiesta en estos tiempos oscuros, debes luchar si quieres sobrevivir en un mundo empeñado en destrozarte. Aunque los finales felices son escasos, la oscuridad hace que los momentos alegres se aprecien mucho más y la camaradería es uno de los mayores tesoros que puedes encontrar. Para bien o para mal, este es tu mundo.

Fantasía Oscura, estilo The Witcher

Si has echado un vistazo al Sumario, puede que hayas visto que este libro contiene una **Guía del Director de Juego** bastante extensa. Está destinada a enseñar a los Directores de Juego (DJ) noveles y ayudar a los DJ experimentados a dirigir partidas en este mundo duro y sombrío. *The Witcher* es una “Fantasía Oscura”. Desgraciadamente, es demasiado habitual que la fantasía oscura se limite a ser “fantasía en que todo el mundo muere y nunca pasa nada bueno”. No es el caso de *The Witcher*. El punto fuerte de esta ambientación está en el contraste de lo tenebroso y de horribles peligros con breves momentos de alegría y celebración. De modo que, si quieres hacerte una idea más clara de la ambientación de este JdR (Juego de Rol) o de cómo debería ser una partida en el mundo de *The Witcher*, consulta la sección sobre el **Mundo** (página 179) o la **Guía del Director de Juego** (página 211).

Dados que necesitarás

¡Afortunadamente, *The Witcher*, el juego de rol, solo necesita dos tipos de dados! Para jugar, necesitarás dados de diez caras y de seis caras.



Rodolf Kazmer

Nas tardes. Rodolf, pa servirles. Bué, sin cerimonias, si necesitáis información de la buena o un acero a buen precio, habláis con el enano adecuao. No sus preocupéis porque me chive de vusotros: soy un cacho piedra, más que esos mamones scoia'tael. Hasta luché con los Lirios de Temeria en las dos guerras pasás. Sastamente: tenéis delante un ballestero Temerio de verdá. ¡Ja!, hasta me hubieran dao una medalla si no fuera por mi jodío comandante. De tós modos, después de terminarse la Segunda Guerra, volví a mi pasión: los cuartos. Sí, podéis decir que los enanos somos unos avariciosos y to lo que queráis, pero no me negaréis que nadie negocia y maneja los cuartos como un enano. Ahora, con la jodía guerra en marcha por tercera vez, me recorro el frente y llevo lo que la guerra se deja adetrás a la gente que lo necesita... por un buen precio. También tengo información, si es lo que necesitan. Diantre, si he recorrío los senderos de Mahakam, surcao el mar... y hasta anduve con un brujo un tiempo. Di un lugar y casi seguro que he estao ahí alguna vez. Di una persona y quizá la conozca.

~Rodolf Kazmer

Los Orígenes

Nadie sabe cómo se creó el Continente, aunque cada religión tiene una opinión al respecto. Todo lo que sabemos es que el Continente lleva aquí mucho más tiempo que los elfos, enanos y humanos. Al principio solo había gnomos dispersos por la región; poco después se unieron los robustos y resistentes enanos, que marcharon a las montañas. No hay un consenso real sobre de dónde llegaron los enanos; muchos asumen que se escindieron de una sociedad subterránea que ya existía siglos antes de que saliesen a la luz.

Por un tiempo, los enanos y los gnomos vivieron en paz, compartiendo un continente que, prácticamente, era todo suyo. Sin embargo, algo después del surgimiento de los enanos, entró en escena otra facción. Un gran barco apareció ante las costas del Continente y llevaba a bordo al pueblo conocido como los Aen Seidhe, elfos de otro reino. Estos Aen Seidhe eran uno de los varios grupos de exploración que abandonaron su patria buscando refugio, un lugar en el que pudieran escapar de un suceso que la mayoría llama "El Frío Blanco". Los Aen Seidhe juzgaron que el Continente era apropiado y a enanos y gnomos no les molestó demasiado. Mientras los Aen Seidhe no causasen problemas, no les importaba. De cuando en cuando hubo disputas fronterizas, pero estas tres razas antiguas lograron convivir en relativa armonía durante muchos siglos. Hasta la Conjunción.

La Conjunción

La Conjunción de las Esferas cambió para siempre la manera en que funcionaba el mundo. Muchos reinos distintos chocaron entre sí y dieron lugar a grietas por las que entraron a raudales cientos de seres. El mundo de los gnomos y los enanos, considerablemente sencillo, se llenó de criaturas de todas las formas y tamaños, así como de una fuerza mística a la que se terminó llamando "Caos" o "Magia". Desgraciadamente, dado que no tenían una gran capacidad para manipular las fuerzas mágicas ni mucha preparación para combatir a los monstruos que llegaron con la Conjunción, los gnomos, los enanos, los elfos y otras razas desplazadas, como los reptilianos vran, los bobolakos (parecidos a castores), los achaparrados medianos y los primeros humanos, se vieron sumidos en un periodo extraño, lleno de peligros e incertidumbre. Esta situación caótica duraría muchas generaciones.

La Guerra Racial

Según las investigaciones de los historiadores norteños, parece que los primeros humanos que llegaron al Continente murieron rápidamente. Hay muchas razones posibles, pero nadie ha podido encontrar ninguna prueba concreta respecto a qué los exterminó. Algunos teorizan que los nilfgaardianos y muchos de sus vecinos son fruto de las colonias humanas más exitosas que optaron por colaborar estrechamente con las Razas Antiguas en lugar de temerlas, pero, hasta que los historiadores del Norte y del Sur no cooperen más en el asunto, no hay manera de saberlo con seguridad. Los humanos que se instalaron en el Norte serían entonces exiliados, rufianes y guerreros que desembarcaron en el Continente en grandes naves que procedían de otra tierra más allá del mar. Aunque durante un tiempo convivieron con las Razas Antiguas, su deseo de expandirse pronto se convirtió en su principal meta y en el Norte se desató una guerra. Los no-humanos fueron expulsados gradualmente hacia las colinas a medida que los humanos reclamaban más y más territorio.

Desafortunadamente, los únicos capaces de plantar cara a estos belicosos humanos eran los elfos y los enanos, que al principio tenían poco interés en

combatirlos. Los enanos permanecían en sus bastiones en las montañas, donde los humanos no osaban aventurarse por miedo a los monstruos y a los desprendimientos. Por su parte, los elfos creían que los humanos terminarían por extinguirse como sus antecesores. Algunos plantean que quizá los elfos tuvieran otros motivos: se ha observado que la presencia de humanos ayuda de algún modo a que los elfos tengan descendencia, un proceso que siempre ha resultado problemático para esta longeva raza. Para cuando los Aen Seidhe organizaron sus tropas, ya era demasiado tarde; habían perdido demasiado terreno como para recuperar su posición y el Continente pertenecía a los humanos.

Este conflicto temprano estableció las bases del Norte actual, dominado por los humanos. Siglos de resentimiento han llevado a los no-humanos a ayudar al Sur en las Guerras Nilfgaardianas y han dado lugar a lo que tenemos hoy: un Norte brutalmente racista e intolerante, que trata a cualquier raza que no sea humana como una especie inferior; además de facciones no-humanas rebeldes como los scoia'tael, que hacen lo mismo con los humanos. En conclusión, eso supone que el Norte está claramente dividido entre humanos y no-humanos. Principalmente.

Brujos y Monstruos

Los brujos se crearon hace siglos para proteger a la humanidad de los monstruos. Eran una hermandad de mutantes, rigurosamente entrenados durante años, que cada primavera partían a recorrer el Continente, cazando monstruos y salvando a los lugareños de las maldiciones. Aunque muchos se alegraban de ver un brujo cuando necesitaban ayuda, la extraña y temible naturaleza de estos (así como su secretismo y su tendencia a la neutralidad política) solía meterles en aprietos; y sigue haciéndolo siglos después de su creación.

La única meta en la vida de un brujo es cazar monstruos y romper maldiciones, por lo que su formación los hace extremadamente eficaces en dichas tareas. En cierto modo, cumplieron su función demasiado bien. Los brujos y sus espadas meteoríticas y de plata llevaron a la extinción a muchas especies. A medida que estas fueron desapareciendo y los monstruos se volvieron menos comunes, los brujos empezaron a perder su propósito. A pesar de tener poco trabajo, los brujos seguían rechazando habitualmente el trabajar como mercenarios o asesinos. Eso enfurecía a los reyes del Norte, que pronto empezaron a ver a los brujos como individuos más peligrosos que útiles. Hacia 1250, los monstruos eran tan escasos que muchas especies habían pasado a considerarse mitológicas, apenas cuentos de hadas para asustar a los niños. Era poco común que alguien llegase a ver un ghul, ya no hablemos de una demonibestia o una bruja sepulcral. Una a una, las antaño orgullosas Escuelas de Brujos fueron atacadas y destruidas por los humanos a los que protegían.

Al principio, eso agradó a los campesinos, pero ese sentimiento no tardó en cambiar. Muchos consideran que exterminar o expulsar a todos los brujos terminó con el único depredador natural de los monstruos existentes. Las especies que estaban casi extintas se han recuperado. Cada vez se avistan más monstruos por todo el mundo y vuelve a haber necesidad de brujos. Desgraciadamente, la mayoría están muertos. Los que no lo están hace tiempo que abandonaron su estilo de vida para evitar que los linchasen y ejecutasen.

Las Guerras Nilfgaardianas

Las Guerras Nilfgaardianas, también conocidas por la mayoría como las Guerras del Norte, engloban diversos conflictos en los que la nación de Nilfgaard



Brandon de Oxenfurt

Yo, Brandon de Oxenfurt, tengo orígenes muy humildes, dado que fui el octavo hijo de un zapatero de dicha ciudad. Comprendí que me esperaba una vida mejor si asistía a las clases de la Universidad. A los ocho años, empleé las pocas coronas que poseía para realizar entregas de pan a estudiantes al azar en las clases que me interesaban. Dado que ningún estudiante rechazaría una comida gratis, se me permitía entrar en la clase y tomaba asiento, libre de sospechas, y escuchaba con atención. El profesor Eudarius, catedrático del Departamento de Historia, no tardó en descubrir mi treta, pero me permitió atender a sus clases mientras le siguiera trayendo pan. Era un chico rápido y sigiloso, por lo que eso no fue un problema. Y así empezó mi rápida ascensión a la fama entre los eruditos. A los diez años, ya copiaba manuscritos. A los catorce, escribía artículos para los estudiantes de historia y luego los chantajeaba para conseguir dinero con el que adquirir libros. A los dieciséis, escribí mi primer artículo polémico sobre los antepasados Elfos Oscuros de los Nilfgaardianos. Cuando, a esa edad, empecé a dar clase, mis compatriotas se pusieron celosos, pero yo sabía que ese era el precio de la grandeza. Hoy soy el jefe del Departamento de Historia de la Universidad de Oxenfurt.

~Brandon de Oxenfurt

Sobrevivir

Es probable que tu personaje recuerde (o tenga alguna idea difusa) la Primera y la Segunda Guerra del Norte. Cualquier personaje masculino de más de 24 años probablemente haya combatido en esos conflictos o, al menos, haya tenido que evitar que lo reclutasen. Lo que quizá sea más interesante es que, si tu personaje tiene más de 43 años y procede de una de las provincias nilfgaardianas, es probable que se acuerde de cómo era la vida allí antes de la anexión a Nilfgaard. De nuevo, dependiendo de la provincia que sea, puede que recuerde haberse enfrentado a los nilfgaardianos y la derrota ante ellos.

se expandió por el Continente, absorbiendo cerca de dieciséis países y formando un Imperio sin igual en la historia del mundo conocido. Desgraciadamente, también es famosa la brutalidad que ejerció Nilfgaard en el transcurso de tales guerras.

Técnicamente, estos conflictos empezaron hace décadas con la absorción por parte de Nilfgaard de Ymlac y Rowan, dos vecinos pequeños. Sin embargo, la mayoría señala el año 1239, cuando Nilfgaard marchó sobre Ebbing bajo el mandato de un usurpador que había asesinado al anterior emperador y exiliado a su heredero Emhyr. Aunque para entonces el Imperio ya había absorbido cinco naciones, esta invasión marcó el inicio de una gran campaña que supuso la conquista de seis regiones, lo que prácticamente triplicó la extensión del Imperio y lo llevó hasta las fronteras de los Reinos del Norte. Con la restauración de Emhyr var Emreis como legítimo Emperador de Nilfgaard, se iniciaron las comúnmente llamadas Guerras Nilfgaardianas. Hace nueve años, en 1263, Nilfgaard invadió la nación de Cintra, lo que dio comienzo a la Primera Guerra Nilfgaardiana. Los ejércitos combinados de los Reinos del Norte repelieron a Nilfgaard pero, tras una breve tregua, los subterfugios nilfgaardianos llevaron a los líderes de los Reinos del Norte a provocar la Segunda Guerra con la esperanza de que Nilfgaard tuviera la guardia baja. Les salió mal y Nilfgaard conquistó gran parte del Norte antes de que un nuevo esfuerzo combinado de los monarcas del Norte hiciera retroceder al Imperio. Ahora, solo tres años después del final de la Segunda Guerra Nilfgaardiana, los ejércitos de Nilfgaard vuelven a asolar los Reinos del Norte, ya debilitados mediante el sabotaje y el asesinato. En estos momentos, la situación parece fatídica para los norteños.




El Continente
Montañas del Dragón
Kovir
Montañas del Milano
Kaedwen
Buina
Redania
Mar del Norte
Pontar
Cemeria
Cidaris
Brokilón
Verden
Brugge
Sodden
Yaruga
Aedirn
Lyria
Montañas Azules
Montañas de Suego
Cintra
Montes de Amell
Angren
Nazair
Tierras Altas de Mag Turga
Tir Tochair
Hakland
Zerrikania
Desierto de Korath
Abismo de Sedna
Gran Mar
Yelena
Mettina
Gheso
Velda
Sylte
Ebbing
Maecht
Im Lebar
Gemmeria
Etolia
Vicovaro
Nilfgaard
Alba

Líneas Temporales

The Witcher, el juego de rol, tiene lugar poco después de los sucesos del segundo videojuego de *The Witcher (Assassins of Kings)*. El mundo está en una situación peculiar. Dada la naturaleza ramificada de los videojuegos, el mundo de *The Witcher* tiene múltiples líneas temporales posibles. No tienes que preocuparte por estos cambios en la línea temporal, que dependen del momento en que sitúes tu campaña, pero, si te interesan las consecuencias de las decisiones clave en los videojuegos de *The Witcher*, puedes encontrar una lista de sus repercusiones en la **Guía del Director de Juego**, página 232.

Marco Histórico

El mundo de *The Witcher* cuenta con una gran cantidad de historia, la mayor parte de la cual se desarrolla en las novelas de Andrzej Sapkowski, creador original de la franquicia *The Witcher*. Te recomendamos encarecidamente que las leas, pero también puedes acudir a la sección **El Mundo**, en la página 179, donde encontrarás información básica sobre la historia del mundo y detalles sobre cualquiera de los países que mencionamos a lo largo de la creación de personajes.

Historia Reciente según Rodolf Kazmer

Ah, ¡diablos! Las cosas no marchan mu bien últimamente. Je, pa mí que decir eso es quedarse corto. Cuando acabó la Segunda Guerra del Norte, me volví a casa en buscando una pinta (o cincuenta) y un puñao de furcias baratas. No me salí a la calle en meses. Y resulta que en unos meses pueden pasar cantidad de cosas y que el mundo da vueltas por más embolingao que estés. Scoia'tael, Caballeros de la Rosa Blanca, rumores de la jodía Cacería Salvaje. Sus juro que no creo en esas mierdas del "fin de los tiempos" que sueltan los curas, pero en los últimos dos años he estao a un pelo de convencerme.

Epidemias y Mutantes
(The Witcher 1)

Paso por Temeria tanto como puedo. Pué que sea un enano, pero soy temerio, nacío y criao allí. A poco más de un año se desató un infierno entre los muros de Wyzima, la capital. Un brujo con el que he viajao me dijo que to empezó con unos renegaos que atacaron la fortaleza de los Brujos Lobos, Kaer Morhen. Un asesino llamao "el Profesor" y un mago tunante de nombre Azar Javed, junto con un puñao de rufianes del montón. Un brujo es un oponente de mil demonios pero no es normal que nadie salga vivo si le superan diez a uno. Esos cabrones se hicieron con un montón de potingues mágicos y cosas asín. Je, y resulta que al mesmo tiempo empieza una tercera epidemia de catriona que pega en Wyzima como una condená ola de muerte.

No me conozco tós los detalles pero la epidemia azuzó a lo peorcito de Wyzima. Los camellos de la Salamandra se envalentonaron y la tensión entre los humanos de la Orden de la Rosa Llameante y los scoia'tael empeoró. En medio de to eso estaba el famoso Geralt de Rivia, uno de los últimos brujos, rondando y buscando a la escoria que había saqueao su fortaleza. Al final to se fue a la mierda cuando el mandamás de la Rosa Llameante, Jacques De Aldersberg soltó un montón de jodíos mutantes que había creao con los mutágenos de los brujos. ¡Pues va y resulta que le había pagao al Profesor y a Azar pa que le trajesen los secretos de los brujos! ¿Quién sabe lo que se le había metío a ese cabrón en la cabeza? Como fuere, cuando se estaban viendo las caras Geralt y De Aldersberg, el rey Foltest de Temeria vuelve de una campaña y pone orden en las calles de Wyzima. Con De Aldersberg muerto y to el problema de los mutantes arreglao, las cosas volvieron a su cauce... salvo porque el rey Foltest nombró a Geralt de Rivia su guardia personal por salvar a su Majestá de un asesino en su mesmísimo salón del trono.

Traición en Loc Muinne
(The Witcher 2)

Pero si les das tiempo, los problemas siempre vuelven. El mesmito año pasao, mientras el rey Foltest de Temeria luchaba por traer a casa a sus herederos bastardos, fue asesinao por el Asesino de Reyes, que ya le había cortao la cabeza a Demawend de Aedirn. En aquellos días nadie sabía quién era el Asesino de Reyes. La gente dio por sentao que no era otro que Geralt de Rivia, a quien se encontró junto al cuerpo de Foltest. Por entonces, yo iba al sur, a Lyria y Rivia, pero me enteré de que Geralt de Rivia se había escapao de su celda en el Castillo La Valette y desaparició.

No mucho después lo vieron por los andurriales de Flotsam, junto al río Pontar, matando alguna bestia condenámente grande,

lo que llaman kayran. Ya ves, resulta que Geralt le seguía la pista al Asesino de Reyes pero se paró pa cumplir su deber y salvar a esos paletos. To el Valle del Pontar (o Alto Aedirn, Lormark, o como lo llames) es reclamado por el rey Henselt de Kaedwen, el Príncipe Stennis de Aedirn y una revolucionaria llamá Saskia o "la Virgen de Aedirn". Je, to el este entra en guerra por ese Valle y esa tal Saskia lidera una panda de no-humanos pa convertirlo en un refugio pa los suyos. No sé qué pasó con to eso, pero sí sé bastante bien lo que vino después. Yo iba pa las viejas ruinas de Loc Muinne: los reyes del Norte que quedaban celebraban una cumbre pa decidir el futuro del Norte. Por tós los infiernos, ojalá me hubieran puesto al día de camino.

Camarada, resulta que esa cumbre fue el puto principio del fin. Mientras los reyes andaban discutiendo, reclamando cosas y demás, bajó del cielo un jodío dragón. ¡Resulta que la Logia de Hechiceras, que llevaban años actuando como consejeras reales, se la había jugao a los reyes pero bien! Usando un dragón que habían sometío (a saber dónde lo encontraron), atacaron Loc Muinne. Aquel día pasaron muchas cosas. Entre esos muros el único que reinaba era el caos. Al final, el propio Geralt de Rivia, maestro brujo, apareció en escena. Mientras el resto de Loc Muinne intentaba arreglárselas y contaba los muertos, él se ocupó del dragón. La última vez que le vi, él y la bestia se estrellaron en los bosques que rodean Loc Muinne.

Cuentan por ahí que él volvió y que el dragón no. Me parece normal: un dragón no puede plantar cara a una leyenda como él. Pero él siguió buscando al Asesino de Reyes. Dicen que el Asesino de Reyes y la Logia de Hechiceras estaban compinchaos, quellas habían contratao a un brujo renegao llamado Letho de Guleta pa que se cargase a los reyes y la Logia lo tuviera fácil pa hacerse con toa la región. Geralt y el Asesino de Reyes se enfrentaron, según tengo entendío. Pero la cosa no acaba ahí. ¡Apenas acaba de empezar! Unas semanas después... Nilfgaard atacó la orilla del Yaruga y empezó la Tercera Guerra del Norte. Resulta que el Asesino de Reyes era un agente doble, que el Emperador de Nilfgaard lo había enviao pa que "trabajase pa" la Logia. Je, to planeao pa debilitar al Norte de cara a una invasión Nilfgaardiana.

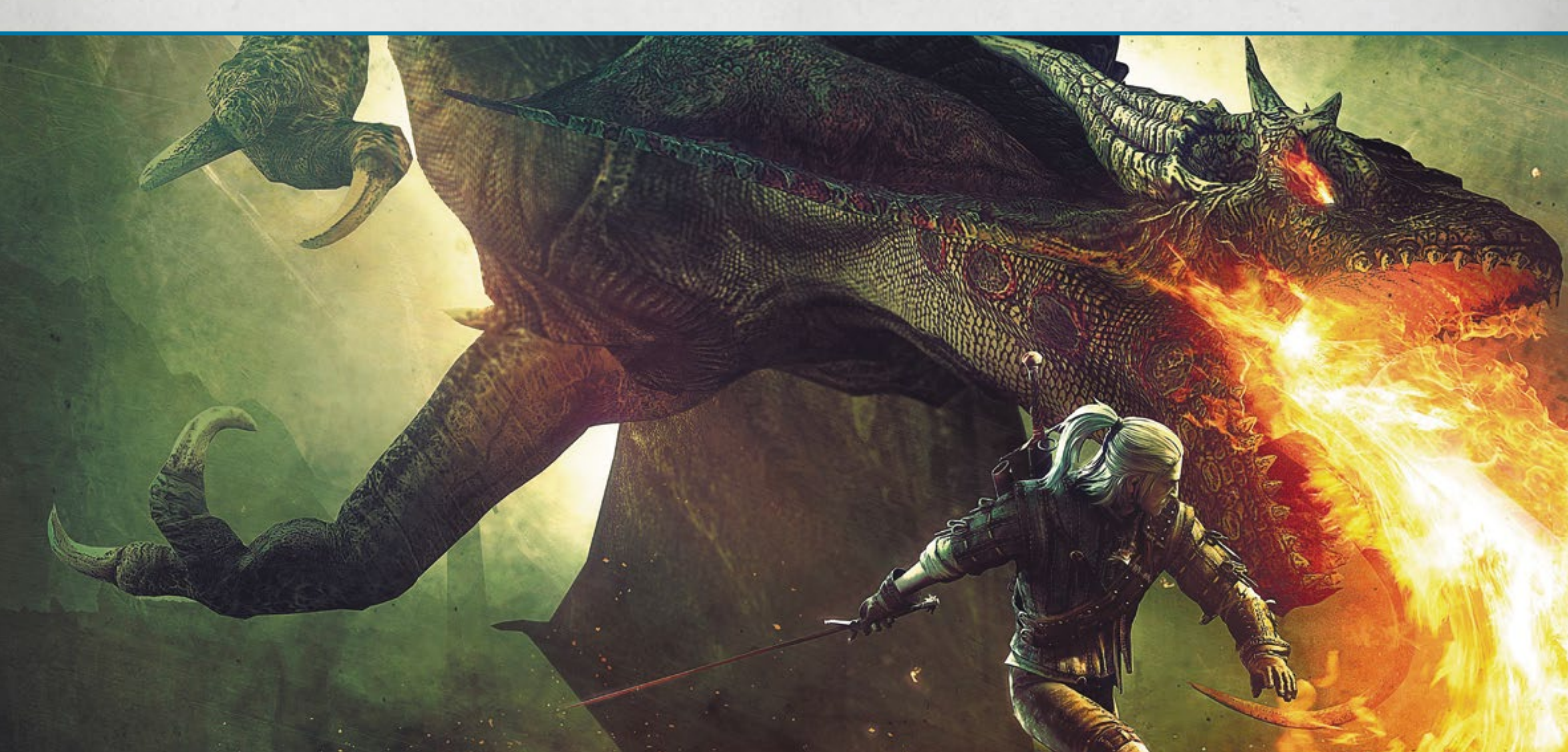
El Mundo se Viene Abajo
(Meses antes de The Witcher 3)

Y aquí estamos. Ya no ando metío en luchas pero un viejo mercader sigue siendo útil pa los rebeldes que quieren enfrentarse a los negros. Nilfgaard se abrió paso hasta Wyzima y las cosas pintan mal. Los tiempos de la defensa naval de Skellige terminaron con la muerte del rey Bran. El rey Radovid de Redania está más decidío a ir a la guerra contra sus vecinos de Kaedwen y quemar magos, que a ayudar a Temeria y a Aedirn a expulsar a Nilfgaard. Pa colmo, la plaga sigue azotando los campos y algunos dicen incluso haber visto a la Cacería Salvaje recorriendo el cielo.

La Guerra

Ahora mismo, el mundo de *The Witcher* se está desmoronando. En pocos meses empezarán a producirse los sucesos de *The Witcher 3: Wild Hunt* y las cosas se pondrán aún más raras. Pero, por ahora, el acontecimiento más importante es la Tercera Guerra del Norte. Este conflicto es un marco genial para casi cualquier historia. Puedes estar huyendo del frente, combatiendo en importantes batallas, escamoteando pertrechos para la resistencia o cualquier otra cosa. Lo único que te será difícil será ignorarla. La Tercera Guerra del Norte altera casi todos los aspectos de la vida en el Norte e incluso afecta a los nilfgaardianos del sur, que son reclutados o deben pagar más impuestos para sufragar esta colosal empresa.

Nota del Traductor: *A lo largo de este libro se hace referencia en algunas ocasiones a "los negros". Este término es una manera coloquial de referirse a los nilfgaardianos. En parte se les llama así por la creencia de que descienden de los "elfos negros", pero, sobre todo, se debe a que sus tradiciones les llevan a vestir principalmente ropa negra. El término se popularizó durante las Guerras Nilfgaardianas, en las que el color negro de los uniformes del ejército imperial debió de impactar a los norteños que se enfrentaron a ellos.*



Geralt de Rivia

INT	6	**ATU**	8
REF	14	**CARR**	27
DES	10	**SAL**	5
TCO	8	**AGU**	40
MOV	9	**EST**	80
EMP	3	**REC**	8
TÉC	5	**PV**	55
VOL	8	**VIGOR**	7
SUE	3		

Habilidades	
Advertir/Notar	9
Alquimia	5
Atletismo	10
Ballesta	6
Deducción	8
Espada	11
Esquivar/Zafarse	10
Hoja corta	9
Intimidar	9
Lanzar Hechizos	8
Melé	7
Montar	4
Pelea	6
Proezas de Fuerza	6
Resistencia	10
Resistir Coacción	8
Resistir Magia	6
Sigilo	8
Supervivencia	9

Habilidades por Profesión	
Ataque Adicional	8
Canalización	10
Desviar Flechas	10
Estómago de Hierro	8
Formación de Brujo	10
Frenesí	8
Heliotropo	6
Meditación	10
Torbellino	8
Transmutación	6



Magia
Señal de Aard
Señal de Axia
Señal de Igni
Señal de Quen
Señal de Yrden
Señal de Barrido de Aard
Señal de Corriente Ígnea
Señal de Escudo Activo
Señal de Marioneta
Señal de Trampa Mágica

Geralt de Rivia, ¿eh? Bué, si alguna vez he oído hablar de un héroe, es él. Ya sabes, la gente no ve con buenos ojos a los brujos por aquí, pero Geralt de Rivia es diferente. La mayoría dellos no se mete en nuestros asuntos. Se limitan a pasar por la ciudá, matar algunos monstruos aquí y allá y seguir palante. ¡Je!, es difícil que te guste alguien que solo aparece pa matar y que se va cuando ha terminao. Pero en el caso de Geralt... tós hablan dese hijoputa, de Kovir a Nilfgaard. Di cualquier suceso importante de las últimas décadas y es probable que haya estao metío. Luchó en la batalla de Brenna contra los negros, participó en la destrucción del Castillo de Stygga en Nilfgaard... te juro que ese fulano busca problemas o está hecho un desgraciao. En los últimos años le ha ío aún peor la cosa. Pa empezar, ¡el hijoputa la diñó! Sí que es un buen truco, ¿verdá? La gente dice que Geralt murió en Rivia a manos de un mozalbete llamado Rob. Por supuesto, ni eso pudo con el brujo, que poco después ya estaba persiguiendo a un puñado de criminales que habían saqueado su hogar en las Montañas Azules. Eso llevó a Geralt a Wyzima, ande tuvo que ocuparse de to el lío de los mutantes que había soltao en la ciudad Jacques de Aldersberg. Luego, el año pasao, pusieron precio a su cabeza por el asesinato del rey Foltest de Temeria, pero escapó y fue en busca del verdadero asesino. La cosa acabó en Loc Muinne, ande se desató otro infierno. Cosa de un dragón y magos rebeldes. Y to volvió a quedar en manos de Geralt. Ese tío no pué tomarse un respiro. Como sea, ahí va, recorriendo el Norte en busca de su amada desaparecía, Yennefer de Vengerberg y una zagala de pelo ceniciento. Le deseo lo mejor.

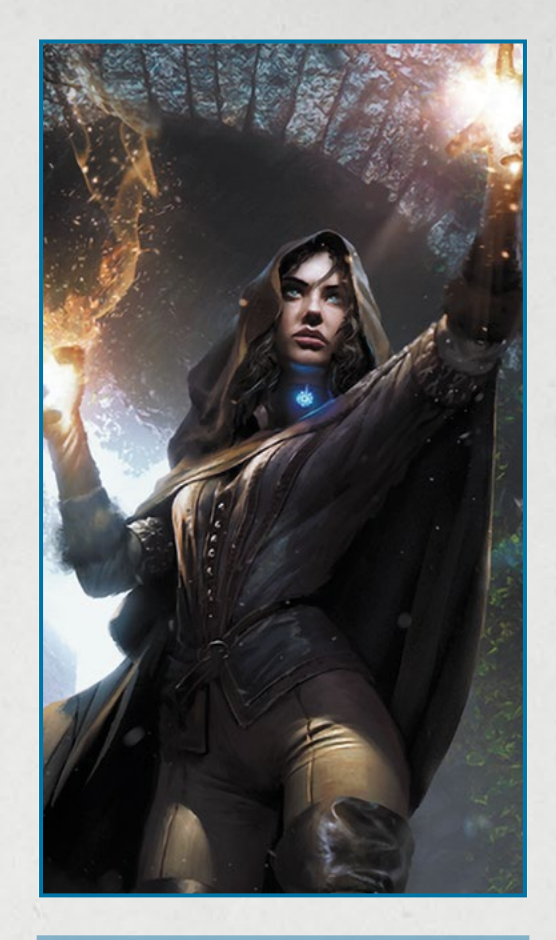
~Rodolf Kazmer

Equipo			
Lobo (Reliquia de Acero)	Espada Lunar (Reliquia de Plata)	Puñal	Armadura de Cuervo (Armadura Reliquia)
Cuchillos arrojadizos (x5)	Ballesta de mano	Saetas de ballesta (x20)	Saetas explosivas (x5)
Saquillo	Bomba Colmena (x3)	Bomba Simún (x3)	Poción Trueno (x3)
Poción Golondrina (x3)	Extracto de wyverno	Extracto de katakan	Veneno del Ahorcado
Equipo de Alquimia	Caballo (Sardinilla) y silla de montar	Bandolera	Medallón de Brujo

Yennefer de Vengerberg

No sé si alguna vez he sabío dalguien a quien le caiga bien Yennefer de Vengerberg. Pero claro, no hace falta caer bien a tol mundo pa hacer las cosas bien ni pa ganarse su respeto, ¿no? Si a quien buscas es a la mejor de las hechiceras, la has encontrao. Dicen que a Yennefer la entrenó la mesmísima rectora de Aretusa, Tissaia de Vries. Supongo que si combinas eso con una jodía voluntá de hierro y un complejo de superioridá del tamaño del Abismo de Sedna, te sale un mago de mil demonios. Normalmente, de Yennefer solo se oyen historias. Historias de que lanza conjuros con los pies (que al parecer es algo impresionante), o de que usa control mental pa conseguir lo que quiere. La gente dice que ella y Geralt de Rivia se conocieron en Rinde, cuando ella estaba intentando usar su magia pa domar un condenao Djinn. Acabó arrasando toa la ciudá, pero parece que ella aguantó un buen rato. Dicen que fue en aquel momento cuando se enamoraron y desde entonces han estao juntos a ratos. Y es que cuentan que cada varios años tienen una discusión de mil demonios y se largan cada uno a una punta del Continente, unos años antes de volver y darse otra oportunidá. No los culpo. Je, he tenío amantes asín. Lo curioso es que mis fuentes me dicen que la diñó, como Geralt. Y en el mesmo sitio, además. Usó demasiá magia pa intentar curar a Geralt en aquella carnicería y murió en Rivia. Pero aquí estamos, oyendo hablar de una moza que parece encajar en su descripción, que cabalga hacia el frente mientras los Nilfgaardianos atacan desde el sur. Algunos han empezao incluso a llamarla la Señora de la Guerra o la Mujer de Negro o alguna bobada por el estilo. Della dicen que es un mal presagio. Que, si la ves, la guerra vendrá a tu pueblo.

~Rodolf Kazmer



Magia
Dispersión
El Picor Eterno
Glamour
Orden Mental
Portal Estable
Ritual de Barrera Mágica
Ritual de Telecomunicación
Telepatía
Teleportación
Terremoto de Stammelford
Trueno de Alzur

INT	10	**ATU**	8
REF	8	**CARR**	15
DES	6	**SAL**	3
TCO	7	**AGU**	40
MOV	5	**EST**	70
EMP	6	**REC**	8
TÉC	8	**PV**	40
VOL	10	**VIGOR**	25
SUE	7		

Habilidades	
Advertir/Notar	6
Bastón/Lanza	4
Carisma	5
Coraje	10
Cultura	9
Elaborar Rituales	10
Esquivar/Zafarse	8
Etiqueta	8
Lanzar Hechizos	10
Montar	7
Percepción Humana	10
Persuasión	7
Resistencia	5
Resistir Coacción	10
Resistir Magia	10
Seducción	10
Sigilo	8
Urdir Maleficios	10
Vestuario y Estilo	8

Habilidades por Profesión	
Armonización	10
Chismorrear	8
Conspirar	10
Contactos	9
Destilación	7
Expandir Magia	8
Formación Mágica	10
Ingeniería Inversa	6
Inmutable	8
Mutación	8

Equipo			
Bastón de Cristal	Estilete	Jubón protector mediano	Pantalón con forro
Amuleto con gema	Bolsa ritual	Quintaesencia (x10)	Polvo infundido (x6)
Tiza (x8)	Set de maquillaje	Equipo de Alquimia	Poción Perfume (x1)
Líquido desinfectante (x5)	Hierbas anestesiantes (x5)	Caballo y silla de montar	Set de escritura
Espejo de mano	Perfume	Diario	Zurrón

Jaskier

INT	7	ATU	6
REF	4	CARR	18
DES	7	SAL	3
TCO	4	AGU	30
MOV	6	EST	40
EMP	10	REC	6
TÉC	4	PV	30
VOL	8	VIGOR	0
SUE	10		

Habilidades	
Abrir Cerraduras	5
Bellas Artes	10
Callejeo	9
Carisma	10
Cultura	7
Deducción	5
Engaño	9
Esquivar/Zafarse	7
Etiqueta	7
Interpretar	10
Juego	6
Lengua: Antigua	8
Lengua: Enanés	8
Negociar	4
Percepción Humana	9
Persuasión	8
Seducción	10
Sigilo	5
Vestuario y Estilo	8

Habilidades por Profesión	
Buen Amigo	8
Correr la Voz	7
Desaparecer	6
Desprestigiar	9
Integrarse	6
Juglaría	10
Provocar	8
Reunir Multitud	8
¿Tú también, Bruto?	7
Vuelta a Escena	9



Magia
Nada

Nunca he tenío el gusto de conocer en persona al famoso bardo Jaskier. Pero claro, no soy una moza guapa ni un cobrador de apuestas. Nadie sabe realmente de dónde salió Jaskier. Sencillamente es Jaskier, maestro poeta, compadre de Geralt de Rivia de toa la vida y, de cuando en cuando, conferenciante de la Universidad de Oxenfurt, ande estudió. Probablemente haya viajao más de lo que yo he viajao hasta ahora. Se consolidó pero bien viajando con el famoso brujo Geralt e inmortalizándolo. En realidá no sé cuándo empezaron a ir juntos esos dos, pero son un dúo de narices. Si te da por creer los cuentos de Jaskier, él y Geralt van por el mundo arreglando entuertos y demás. Lo bueno es que en esas historias el héroe suele ser Jaskier, ayudado por su leal amigo Geralt de Rivia. Tamos buenos... he charlao con su amigo Zoltan Chivay y dice que no es exactamente asín como va la cosa. El héroe es Geralt y Jaskier tiende a ser, je, más bien un seguidor. Pero, por lo que dice la gente, se llevan bastante bien. Probablemente el bardo sea uno de los pocos amigos de verdá del brujo. Y puede ser útil si no queda otra, especialmente en temas de corte y carisma. He oído que incluso trabajó pal servicio de inteligencia temerio un tiempo. Paece ser que ahora Jaskier está en el norte, en Novigrado. Pasé por ahí hace unas semanas y estuve charlando con Zoltan. Resulta que Jaskier heredó el "Romero y Tomillo", un burdel viejo de narices con algunas buenas mozas. Por lo que dijo Zoltan, van a convertirlo en un cabaré. Supongo que es lo suyo: un bardo tié que tener un lugar pa tocar y, con la guerra en marcha, la vida de poeta errante no es segura.

~Rodolf Kazmer

Equipo			
Puñal	Jubón protector mediano	Pantalón con forro	Laúd
Libro de amantes encriptado	Colonia	Licor fuerte	Ropa elegante
Set de escritura	Diario	Baraja de Gwent (El Norte)	Bolsillo oculto
Saquillo	Tinta invisible	Set de maquillaje	Espejo de mano
Dados cargados	Herramientas de ladrón	Mapa del Continente	Acero y pedernal

Zoltan Chivay

Zoltan Chivay. Madre mía… conocí a ese cabronazo hace unos años, después de la Segunda Guerra Nilfgaardiana, bebimos e intercambiamos relatos de guerra. Resulta que tenemos historias parecías, pero claro, como casi tós los enanos del Norte, je. Pasar un tiempo en el ejército con los humanos, otro tanto por los caminos como mercenario, acabar montando algún negocio… parece que los enanos estamos destinaos a partir cabezas o contar monedas, ¿eh? En cualquier caso, se hizo a los caminos con una banda de Mahakam y con ellos conoció a Geralt de Rivia, y enseguía se hizo amigo del brujo y sus compañeros. Tengo entendío que viajaron un tiempo juntos. Cuando empezó la Segunda Guerra Nilfgaardiana, se unió a los Voluntarios de Mahakam en Brenna. Hasta pué que sirviera a pocas millas de mi Cuerpo de Ballesteros. Me dijo que, tras la guerra, intentó asentar la cabeza y casarse. Cortejó a una moza enana de apellido Brekenrigg, pero no funcionó y él siguió su camino, viajando con Jaskier pa animarse un poco. En los últimos años, ese viejo lobo ha recorrido to el Norte, luchando contra los scoia'tael en Wyzima, ayudando a Geralt a encontrar al Asesino de Reyes, defendiendo al viejo pueblo en el Valle del Pontar… Al final acabó asentándose en Novigrado hace unos meses. Jaskier y él se hicieron con un burdel en la ciudad y piensan convertirlo en una especie de cabaré de altos vuelos o algo asín. Supongo que si tienen cabeza pa eso y Jaskier compone muchas canciones, pueden arreglárselas bastante bien. Aunque tendrán que tratar con los criminales de Novigrado. Te juro que esa ciudad la gobiernan las bandas.

~Rodolf Kazmer



Magia
Nada

INT	7	ATU	9
REF	8	CARR	15
DES	7	SAL	3
TCO	10	AGU	45
MOV	5	EST	125
EMP	7	REC	9
TÉC	7	PV	45
VOL	9	VIGOR	0
SUE	6		

Habilidades	
Ballesta	6
Bellas Artes	6
Callejeo	9
Carisma	8
Cultura	6
Espada	8
Hoja corta	5
Intimidar	9
Juego	7
Lengua: Antigua	8
Lengua: Norteño	9
Melé	9
Negociar	9
Pelea	8
Percepción Humana	7
Persuasión	8
Proezas de Fuerza	8
Resistencia	10
Resistir Coacción	8

Habilidades por Profesión	
A Cuenta	7
Conexiones	9
Deuda de Guerra	5
Infiltrado	8
Mapa del Tesoro	6
Opciones	8
Pajaritos	9
Perista	6
Regatear	8
Trotamundos	10

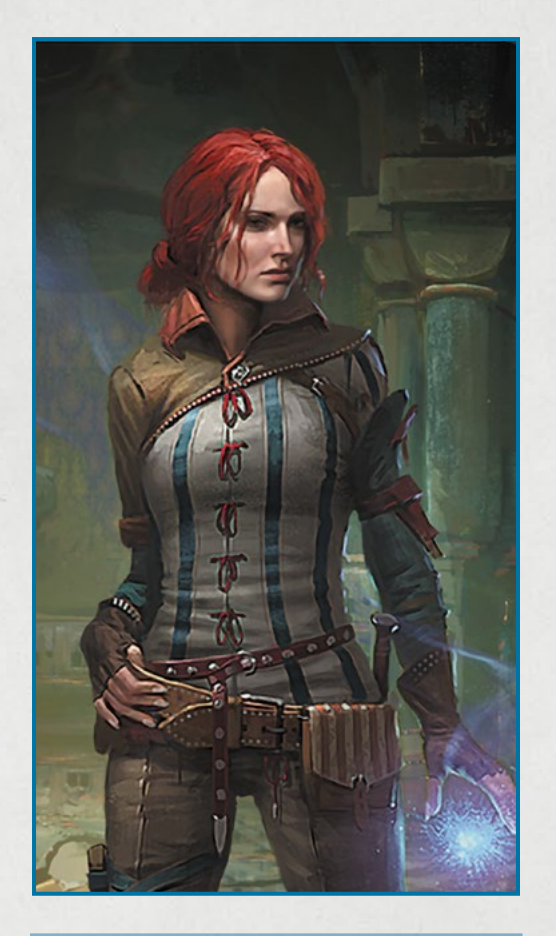
Equipo			
Hacha Enana	Puñal	Hoja de Vicovaro	Ballesta
Saetas de ballesta (x20)	Gambesón con forro	Pantalón con forro	Herramientas de Bellas Artes (Joyería)
Set de escritura	Diario	Zurrón	Tablero de póquer de dados
Acero y pedernal	Caballo y silla de montar	Carreta	Saco de dormir
Alforjas	Linterna de ojo de buey	Herramientas de mercader	Baraja de Gwent (El Norte)

Triss Merigold

INT	9	ATU	6
REF	7	CARR	15
DES	7	SAL	3
TCO	5	AGU	30
MOV	5	EST	50
EMP	8	REC	6
TÉC	7	PV	35
VOL	9	VIGOR	21
SUE	6		

Habilidades	
Advertir/Notar	8
Bastón/Lanza	5
Carisma	8
Coraje	8
Cultura	9
Elaborar Rituales	9
Esquivar/Zafarse	8
Etiqueta	9
Lanzar Hechizos	10
Liderazgo	8
Montar	5
Percepción Humana	7
Persuasión	7
Resistir Coacción	7
Resistir Magia	10
Seducción	9
Sigilo	6
Urdir Maleficios	8
Vestuario y Estilo	9

Habilidades por Profesión	
Armonización	8
Chismorrear	6
Conspirar	6
Contactos	7
Destilación	6
Expandir Magia	6
Formación Mágica	10
Ingeniería Inversa	7
Inmutable	7
Mutación	4



Magia
Aenye
Dispersión
El Maleficio de las Sombras
Granizo de Merigold
Hechizo de Diagnóstico
Portal Estable
Refugio de Urien
Ritual de Hidromancia
Ritual de Telecomunicación
Tanio Ilchar
Teleportación

Triss Merigold era la maga consejera del rey Foltest de Temeria. Una buena maga pa tó, tengo entendío, pero saltó a la fama por su relación con Geralt de Rivia y su vinculación con la Logia de Hechiceras. Casi mejor si nos ocupamos primero de la parte fácil, ¿eh? Geralt lleva años estando a rachas con Yennefer y, en algún punto, a Triss (que, como Yennefer, estudió en Aretusa aunque no a la vez) le empezó a gustar Geralt. Claro que la mitá del tiempo Geralt es el hombre de Yennefer, pero pal resto del mundo Geralt y Yennefer son una bomba de relojería. Asín que Triss pensó que no estaría mal engatusar al brujo cuando estaba a malas con Yennefer y rondando por el mundo. Un poco de seducción aquí y allá, quizá un pelín de magia... y ahora Geralt está a ratos con Yennefer y a ratos con Triss. No le vino mal dao que después de "diñarla" Geralt no recordase su pasao, asín que acabó liao con Triss, ya que a Yennefer se la daba por muerta. Eso tendrá que reventar por algún lao, je je. Pero, aparte de su vida amorosa, lo que hace destacar a esta maga es su relación con la Logia de Hechiceras. Triss es una maga con talento (incluso creó un hechizo, el "Granizo de Merigold") y formó parte de la cábala de hechiceras que traicionó al Norte. Ahora bien, que yo sepa, no estaba a favor de aquella traición, pero tiene contacto con toas esas mujeres. Últimamente me han contao rumores de que está en Novigrado, reuniendo a tós los magos y estudiantes de Aretusa pa ir al norte, a Kovir. Pué que después de ayudar a quienes hicieron peligrar a los magos del Norte quiera salvar a los que quedan mientras puede. Bué, al menos eso espero. Está claro que algunos magos tienen que palmar, pero no tós.

~Rodolf Kazmer

Equipo			
Bastón de cristal	Daga	Jubón protector mediano	Pantalón con forro
Bolsa ritual	Quintaesencia (x4)	Pétalos de arrayán blanco (x4)	Perla (x4)
Fragmentos lunares (x2)	Fruta de caña bereber (x2)	Amuleto con gema	Set de maquillaje
Perfume	Equipo de alquimia	Zurrón	Poción Lágrimas de Esposa (x2)
Lágrimas de Talgar (x2)	Elixir de Pantagran (x2)	Poción Perfume (x2)	Alucinógeno (x2)

Vernon Roche

Junto con Juan Natalis, Vernon Roche es el mejor humano que tenío la suerte de conocer. Cuando servía en el ejército temerio, este tío sabía lo que se hacía. Era el jefe de los Franjas Azules, las fuerzas especiales de Foltest. Je, probablemente no me tomarían por admirador suyo, ya que sus hombres se ocupaban de los scoia'tael en los campos temerios, pero ey, no a tós los no-humanos les gustan los Ardillas. No, Vernon Roche era una fuente de inspiración para mi menda. Firme como un puto muro de ladrillos, rápido como un látigo y tan leal que creo que estaría dispuesto a enfrentarse a to el puñetero ejército negro con una mano a la espalda si tuviera que hacerlo. No sé mu bien de ánde salió, pero mis viejos compadres del ejército dicen que trepó rápidamente desde abajo, llegó a las fuerzas especiales y poco después se hizo con el mando. Antes del asesinato de Foltest, si Temeria necesitaba que se hiciera algo, enviaban a los Franjas Azules y arreglao. Joder, no puedo decir que no fueran unos animales pero, cuando te toca tratar con esa clase de elementos, necesitas un cabrón que ponga a tu enemigo en su sitio. La cosa es que Vernon Roche siempre lo hizo por Temeria. Matar rehenes, torturar enemigos, envenenar campamentos... to por el bien de su patria. No lo hacía por diversión o para marcar un tanto a los negros. Tengo entendío que ese cabrón zumbao de Henselt ejecutó a to su cuerpo en el asedio a Vergen pero, después del caos de Loc Muinne, le perdí el rastro. Creo que volvió a Wyzima con el comandante Natalis, a luchar contra los negros. Pero luego oí el rumor de que se había unío a las fuerzas especiales de Redania, los Redanos Rojos, para echar un ojo a la heredera de Temeria, Anaïs. Andequiera que esté, me juego lo que quieras a que Temeria le necesita.

~Rodolf Kazmer



Magia
Nada

INT	7	ATU	8
REF	9	CARR	18
DES	8	SAL	3
TCO	8	AGU	40
MOV	6	EST	80
EMP	4	REC	8
TÉC	5	PV	40
VOL	9	VIGOR	0
SUE	4		

Habilidades	
Advertir/Notar	8
Atletismo	6
Ballesta	8
Callejeo	4
Coraje	10
Espada	8
Esquivar/Zafarse	8
Hoja corta	7
Intimidar	9
Liderazgo	8
Melé	9
Montar	5
Pelea	7
Proezas de Fuerza	6
Resistencia	8
Resistir Coacción	9
Sigilo	6
Supervivencia	6
Táctica	9

Habilidades por Profesión	
Alcance Extremo	7
Desdeñar	8
Duro como un Cuerno	10
Furia	8
Mandoble	9
Sabueso	7
Sentido Táctico	7
Tiro Certero	4
Tiro Doble	6
Trampear	6

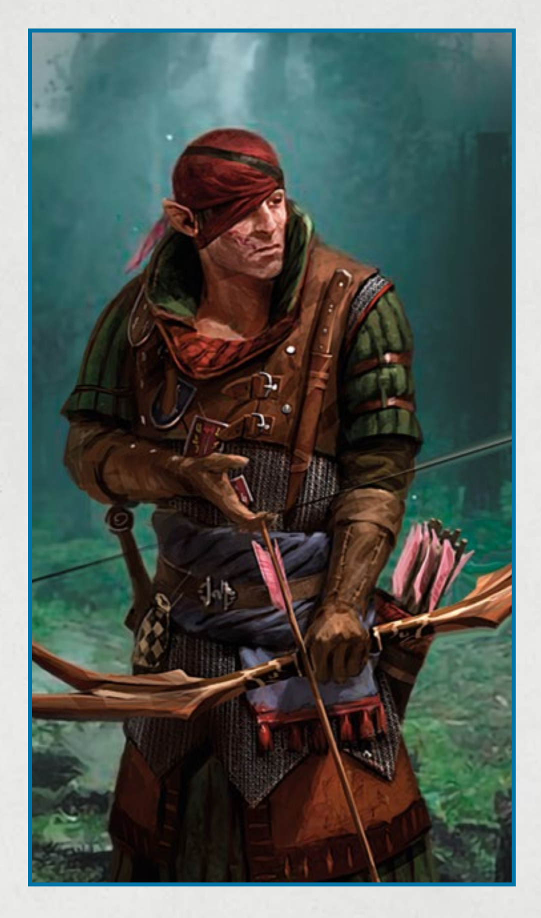
Equipo			
Maza	Puñal	Bracamarte	Ballesta
Saetas para ballesta (x20)	Saetas de cabeza ancha (x10)	Saetas punzón (x10)	Jubón de cuero lyrio
Pantalón acorazado	Mejoras de armadura de acero	Saquillo	Cloroformo (x2)
Cuerda	Gancho	Acero y pedernal	Odre
Raciones	Baraja de Gwent (El Norte)	Pitones (x5)	Saco de dormir

Iorveth

INT	7	ATU	7
REF	9	CARR	24
DES	10	SAL	4
TCO	7	AGU	35
MOV	8	EST	70
EMP	4	REC	7
TÉC	5	PV	35
VOL	8	VIGOR	0
SUE	4		

Habilidades	
Advertir/Notar	9
Arco	9
Atletismo	7
Coraje	10
Espada	8
Esquivar/Zafarse	9
Hoja corta	7
Interpretar	5
Intimidar	9
Liderazgo	6
Melé	8
Montar	6
Pelea	7
Proezas de Fuerza	4
Resistencia	7
Resistir Coacción	8
Sigilo	8
Supervivencia	8
Táctica	6

Habilidades por Profesión	
Alcance Extremo	8
Desdeñar	6
Duro como un Cuerno	10
Furia	7
Mandoble	6
Sabueso	7
Sentido Táctico	4
Tiro Certero	8
Tiro Doble	9
Trampear	6



Magia
Nada

Puf, el problema scoia'tael no es desos que se arreglan fácilmente, y este fulano es un buen ejemplo. Iorveth es el comandante de uno desos comandos scoia'tael del río Pontar. Por lo que he oído, es un jefe carismático si eres un hijo de perra oprimío sin lugar ande ir ni nadie en quien confiar. No le importa tanto unir al pueblo antiguo y a los humanos como vengarse destos y devolverles el mundo a las Razas Antiguas. Imagino que tiene sentío si tenemos en cuenta lo que se sabe de él. Resulta que este líder revolucionario era parte del Ejército Nilfgaardiano. Je, supongo que se hartó de los abusos en el norte y se largó a Nilfgaard, ande consiguió unirse a la Brigada Vrihedd, una de las unidades de caballería más temías de toa Nilfgaard, y, además tós eran elfos. Sirvió a los nilfgaardianos un tiempo y llegó a lo más alto pero, tras la Segunda Guerra, los nilfgaardianos tuvieron que entregar a la Vrihedd como parte de las reparaciones de guerra. Un puñao dellos fueron ejecutaos y tiraos al Barranco de la Hidra, pero Iorveth y unos cuantos más se escaparon. Ahora está de vuelta en el Norte, a la cabeza de una banda de rebeldes que se vengan de los humanos y quieren volver a los "Días de Gloria". Je, lo peor es qué está bien entrenao en tácticas nilfgaardianas, por lo que ni siquiera los Franjas Azules de Vernon Roche puen cazarle. He oído que estuvo en el asedio de Vergen, pero a saber... Las cosas están tan enredás que no tengo ni idea de lo que pasa por ahí. Como enano, entiendo de dónde ha salío ese cabrón; no es que no haya sufrío la opresión en mis carnes, pero matar humanos no va a arreglarlo. Pué que tenga más suerte en el Valle del Pontar.

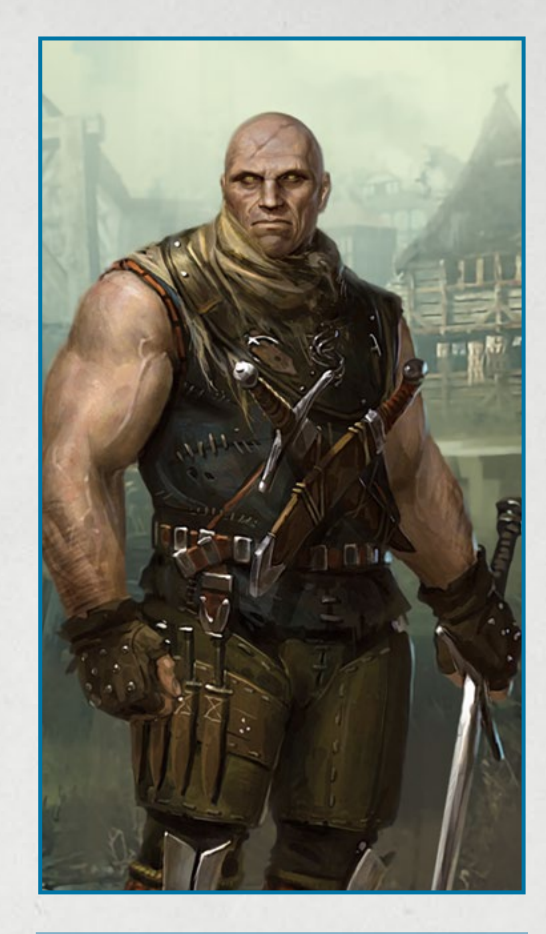
~Rodolf Kazmer

Equipo			
Zefhar élfico	Flechas (x20)	Desgarradoras élficas (x20)	Sable de caballería Vrihedd
Daga	Armadura scoia'tael	Flauta	Cuerda
Gancho	Saquillo	Acero y pedernal	Odre
Raciones	Pitones (x5)	Utensilios de cocina	Herramientas de cirujano
Zurrón	Funda para arco	Líquido desinfectante (x5)	Hierbas anestesiantes (x5)

Letho de Guleta

A veces, la gente se pregunta, ¿qué pasa con un soldao cuando no hay guerra? En mi caso, volví a mi vocación (los cuartos). Muchos soldaos solo lo son por la paga. Los brujos, por su parte... ¡madre del cordero! No pués volver a ser un fulano cualquiera cuando has pasao por to por lo que ha pasao un brujo. Y eso sin tener en cuenta que nadie confiará en ti porque eres un mutante. Ná, cuando nadie te paga pa matar monstruos, matas humanos. Cuenta el rumor que Letho y los Asesinos de Reyes trabajaban pa Nilfgaard, que iban a matar a tós los reyes del Norte. Según tengo entendío, el Emperador les habría ofrecido restaurar la Escuela de la Víbora si lo hacían. En to caso, Letho de Guleta pasará a la historia como el Asesino de Reyes. Se cargó a Demavend de Aedirn en su condenao barco de fiestas, se llevó por delante a Foltest de Temeria en el asedio del castillo La Valette y se habría librao de Henselt de Kaedwen en su campamento durante del asedio de Vergen, pero alguien (algunos dicen que Geralt de Rivia) paró a sus hombres. Yo no sé ná deste hombre personalmente. Parece el típico brujo, siempre impasible. Lo que sí puedo decir es que quizá siga por ahí suelto. Él y Geralt se vieron las caras en Loc Muinne, pero la gente no se pone dacuerdo sobre si Geralt mató a ese hijoputa. Parece que se conocían, que habían viajao juntos un tiempo, antes de que Geralt perdiese la memoria. Algunos dicen que se enfrentaron a la condená Cacería Salvaje pero a mí me parece un disparate. Si el Asesino de Reyes sigue por ahí, lo más seguro es que esté escondío. Le buscan por tol Norte y el Emperador de Nilfgaard no va a mantener su palabra de alojar a la Víbora en su tierra. Otro peón en la jodía partida de ajedrez del Emperador Emhyr.

~Rodolf Kazmer



Magia
Señal de Aard
Señal de Axia
Señal de Igni
Señal de Quen
Señal de Yrden
Señal de Barrido de Aard
Señal de Corriente Ígnea
Señal de Escudo Activo
Señal de Marioneta
Señal de Trampa Mágica

INT	7	ATU	10
REF	12	CARR	24
DES	10	SAL	4
TCO	12	AGU	50
MOV	8	EST	120
EMP	2	REC	10
TÉC	5	PV	50
VOL	8	VIGOR	7
SUE	5		

Habilidades	
Advertir/Notar	9
Alquimia	6
Atletismo	9
Deducción	5
Disfraz	6
Espada	11
Esquivar/Zafarse	10
Hoja Corta	10
Intimidar	9
Lanzar Hechizos	6
Pelea	6
Percepción Humana	8
Primeros Auxilios	5
Proezas de Fuerza	10
Resistencia	10
Resistir Coacción	9
Resistir Magia	6
Sigilo	9
Supervivencia	8

Habilidades por Profesión	
Ataque Adicional	9
Canalización	10
Desviar Flechas	10
Estómago de Hierro	6
Formación de Brujo	10
Frenesí	7
Heliotropo	5
Meditación	10
Torbellino	6
Transmutación	7

Equipo			
Cuchillo de carnicero enano	Puñal	Torrwr	Medallón de Brujo
Poción Ventisca	Poción Oropéndola	Poción Golondrina	Extracto de hombre lobo
Extracto de bruja sepulcral	Extracto de arachas	Bomba Viento del Norte (x3)	Bomba Bejín del Demonio (x3)
Cuchillos arrojadizos (x4)	Brigandina	Pantalón acorazado	Equipo de alquimia
Veneno negro (x3)	Cloroformo (x3)	Bandolera	Caballo y silla de montar

Crea tus Propios Personajes

Mecánica

Tras haber visto anteriormente los personajes principales, puede que te confundan las características, capacidades y objetos que tienen. Cubriremos esos aspectos en los próximos capítulos y te explicaremos cómo establecer dichos valores para tu propio personaje.

¿Qué Es un Personaje?

En *The Witcher*, el juego de rol, tu personaje es el individuo que encarnas al jugar una partida. Aunque suele ser buena idea empezar jugando con un personaje que se parezca a uno mismo, tu personaje puede ser como quieras.

Creación de Personaje

El proceso de creación de tu personaje es sencillo, pero tiene muchas opciones y variantes para que así sea realmente único. La creación del personaje sigue siete pasos:

1. Escoge tu Raza

Elige la raza con la que quieres jugar. Es un paso importante porque tu raza determina tus capacidades especiales y cómo reaccionará ante ti la mayoría de personas.

2. Sigue el Camino de la Vida

El segundo paso para crear tu personaje es realizar tiradas para determinar el **Camino de la Vida**. Esta serie de tiradas no solo establece cómo suele ser tu personaje y qué valora, sino que también genera su propia historia. Aunque es un paso opcional, permite dar forma al personaje y obtener bonificadores aleatorios en función de los sucesos significativos de su vida. Sin embargo, además de hacer amigos y recibir ayudas, también puedes ganarte enemigos y sufrir desventajas.

3. Escoge tu Profesión

Tras conocer tu raza y cómo te ha ido la vida, puedes elegir qué profesión adoptar. Tu profesión te proporcionará una serie de **Habilidades**, equipo inicial y un Árbol de Habilidades especiales.

4. Escoge tus Características

Una vez decidido cómo te ganas la vida, tienes que elegir tus capacidades principales. Tus **Características** representan los principales atributos de tu personaje: lo duro que es, lo astuto que es, lo rápido que es, etc.

5. Escoge tus Habilidades a Elección

Tras determinar tus características, puedes escoger tus **Habilidades a Elección**. Se trata de Habilidades no relacionadas con tu profesión y que has aprendido a lo largo del tiempo.

6. Recibe tu Dinero

En este punto, tu personaje está terminado y solo queda proporcionarle su equipo. Lo primero es utilizar la tabla de Dinero Inicial para determinar con cuánto dinero parte.

7. Equípate

Una vez tienes tu dinero, puedes empezar a comprar armas, armadura y el equipo que tu personaje necesitará en sus aventuras.

Razas

En el mundo de *The Witcher* hay cuatro razas jugables y cada una posee sus propias capacidades y desventajas. Aunque nacen humanos, los brujos se consideran una raza en sí misma a causa de las mutaciones de sus cuerpos y de sus capacidades únicas.

Estatus Social

Los humanos son la especie dominante del Continente. Tras una serie de guerras en las que elfos y enanos se unieron contra los humanos en el Norte, la población no-humana (el término cortés es **el pueblo antiguo**) de los Reinos del Norte está oprimida y es considerada como ciudadanos de segunda. Hoy en día la raza es algo importante en la vida cotidiana. Cada raza tiene su propio estatus, que indica cómo tratan los demás a tu personaje y explica cómo afecta dicha reacción en términos de juego.

Semejante

Los personajes con un estatus de **semejante** se consideran iguales. No sufren penalizaciones a la interacción social ni tampoco bonificadores. Normalmente, los demás le juzgarán en base a su apariencia y acciones más que por su raza.

Temido

Las personas corrientes ven a los personajes **temidos** como una amenaza. Solo recibes el estatus de **temido** al sufrir cicatrices horribles o convertirte en brujo. Puedes obtener esta fama en lugares concretos en base a tus acciones, pero eso queda a discreción del Director de Juego. Un personaje **temido** recibe un +1 a Intimidar y un -1 a Carisma.

Tolerado

Los personajes **tolerados** forman parte de la sociedad, pero no se les respeta ni se les considera iguales. Sufren un -1 a Seducción, Carisma, Persuasión y Liderazgo al tratar con otras personas.

Odiado

La mayoría desprecia abiertamente a los personajes **odiados**. No son necesariamente unos marginados pero suelen ser objeto de agresiones racistas y delitos de odio. Sufren un -2 a Seducción, Carisma, Persuasión y Liderazgo al tratar con otras personas.

Territorio	Humanos	Elfos	Enanos	Brujos	Magos
El Norte	Semejante	Odiado	Tolerado	Odiado y Temido	Odiado y Temido
Nilfgaard	Semejante	Semejante	Semejante	Odiado y Temido	Tolerado
Skellige	Semejante	Semejante	Semejante	Tolerado	Tolerado
Dol Blathanna	Odiado	Semejante	Semejante	Tolerado	Semejante
Mahakam	Tolerado	Semejante	Semejante	Tolerado	Tolerado

Otros de tu Raza

Es importante tener presente que puedes encontrarte con otros de tu raza pese a estar en territorio hostil. Los demás miembros de tu raza siempre te tratarán como a un semejante salvo que tengan un problema personal contigo o con los demás individuos de su propia raza.

Amistad

Tu estatus social indica la impresión que tienen de ti los desconocidos en función de tu raza. Evidentemente, si eres un elfo que tiene amistad con un humano desde hace tiempo, tu amigo no te odiará. Lo mismo se aplica a amantes y, en ocasiones, a la familia política.



Brujas

Históricamente, todos los brujos conocidos han sido hombres dada la naturaleza de la Prueba de las Hierbas. Sin embargo, dejamos en manos del DJ el decidir si incorporar brujas en su campaña.

Emociones Embotadas

A causa de **Emociones Embotadas**, un brujo no puede aumentar su Empatía por encima de 6.

Brujos

Los brujos son un asunto peliagudo desde que los crearon, ya hace siglos. Pero déjame decirte, camarada, que incluso cuando la gente los andaba buscando, en realidá a nadie le gustaban. Son críos humanos hasta que se los llevan a una de las cinco Escuelas de Brujos. En las fortalezas esas, los críos reciben un entrenamiento mu salvaje que los convierte en armas vivientes. Rápidos como el demonio, entrenados pa luchar a ciegas y cazar a prácticamente cualquier monstruo que pueda encontrarse un pobre fulano. Después dunos años, reciben una sarta de mutaciones. Una de las más comentás es la Prueba de las Hierbas. El brujo con el que anduve me dijo que solo uno de cada cuatro críos sobrevive a to el proceso. Los que lo hacen, cambian. Tienen ojos brillantes, como de gato, y casi no tienen sentimientos. Tengo entendío que lo de las emociones sarregla con el tiempo. Joder, si el brujo con el que iba hasta contó algún chiste por el camino. Pero, a partir de entonces, son asesinos. Renacen con un objetivo: cargarse monstruos. Y, diantre, si pués ver a un brujo en acción verás los frutos de tanta penuria. Lo malo es que son mutantes y, si hay algo que to quisque odia, son los mutantes. Los brujos casi no tienen carisma, asín que la gente cree que son asesinos fríos y desalmaos capaces de robarte tu oro, violar a tu hija y luego rajarte los budejos.

~Rodolf Kazmer

Ventajas

Emociones Embotadas

A causa del trauma y las mutaciones, las emociones de un brujo quedan embotadas. Los brujos no necesitan realizar tiradas de Coraje contra los intentos de Intimidar, pero sufren un penalizador de -4 a su característica Empatía. Este penalizador no puede reducir el valor de la característica por debajo de 1.

Resistencia Mutante

Tras sufrir las mutaciones necesarias para convertirse en brujos, estos son inmunes a enfermedades y pueden emplear mutágenos.

Reflejos Fulgurantes

Como fruto de un entrenamiento intensivo y de sus mutaciones, los brujos son mucho más rápidos y ágiles que los humanos. Reciben de forma permanente un +1 a Reflejos y Destreza, que puede elevar ambas características por encima de 10.

Sentidos Mejorados

Gracias a sus sentidos mejorados, los brujos no sufren penalizaciones en zonas con luz tenue y reciben un bonificador innato de +1 a la habilidad Advertir/Notar, así como la capacidad de rastrear algo mediante el olfato.

Elfos (Los Aen Seidhe)

Los elfos (o Aen Seidhe, ya que nuestros elfos no son los únicos que hay) tienen un pasao mu trágico. Je. Se vinieron dotro lao a este mundo no mucho antes que los humanos, en grandes barcos blancos. No diría que son la más amable de las razas, pero se llevan bastante bien con los demás. No son mu distintos de los humanos: altos, flacuchos, tienden a mirar a los demás por encima del hombro... solo los diferencian las orejas de punta, una vida eterna y su unión con la tierra. Je, los elfos son uno con la naturaleza o algo asín. Han vivío de la tierra generaciones enteras, buscando comida y construyendo grandes palacios. Llevan tanto tiempo comiendo bayas y plantas que ni siquiera tienen los dientes afilaos. Pero no te andes metiendo con ellos: también son unas bestias pardas en el campo de batalla. Puede que no vayan mu blindaos, pero son tan difíciles de ver en los campos como una rana en invierno, y probablemente sean los mejores arqueros que que han existío.

~Rodolf Kazmer

Ventajas

Artístico

Los elfos tienen un gran ojo para la belleza y un talento natural para las cuestiones artísticas. Por ello reciben un +1 innato a la habilidad Bellas Artes.

Sintonía con la Naturaleza

Los elfos tienen un intenso vínculo mágico con la propia naturaleza. Intentan no molestar a los animales, por lo que cualquier bestia que encuentren se considerará amistosa y no les atacará salvo que la provoquen. Además, encuentran automáticamente cualquier sustancia vegetal cuya disponibilidad sea Común o Universal que estén buscando, siempre que dicha sustancia se encuentre de forma natural en la zona.

Tirador

Los años de tradición y práctica han convertido a los elfos en unos de los mejores arqueros del mundo. Los elfos reciben un +2 innato a la habilidad Arco y pueden empuñar y encordar un arco sin que les cueste una acción.

Bonificadores a Habilidades

Durante la creación de tu personaje, ninguna habilidad puede tener un valor superior a 6. A medida que el personaje se desarrolle, las habilidades pueden alcanzar un valor máximo de 10. Las Ventajas debidas a la raza te permiten aumentar dicho valor por encima de esos topes. Por ejemplo, si eliges interpretar un elfo y asignas 6 puntos a Arco, tu Ventaja Tirador puede elevar tu valor inicial de Arco a 8. Si ese mismo personaje se va desarrollando, puedes aumentar tu valor de Arco hasta un total de 10 más el bonificador por Tirador, lo que da un total de 12.

Enanos

Je, je, je. Camarada, los ríos se secan, las montañas se derrumban... pero los enanos son algo constante. Pué que seamos bajos comparaos a los elfos y los humanos, pero somos más correosos de lo que ellos serán jamás. ¡Nosotros sí que estamos forníos! Los enanos llevamos un porrón de tiempo por aquí, viviendo en las montañas y haciendo lo nuestro: forjar. Cuando se nos conoce, somos bastante majos y tratables... siempre que no nos toquen los güevos. Puede que a los humanos no les entusiasmen los enanos, pero nos necesitan por nuestras habilidades y por nuestro acero. Además, y no como esos condenaos elfos, no tenemos un odio innato a los humanos. Nosotros vamos a lo nuestro y ellos a lo suyo. Nos tomamos algo juntos de uvas a peras y ya. La pena es que por tol Norte tol mundo sestá volviendo loco y ahora se meten con los enanos más que nunca. ¡Por suerte, a los humanos les cuesta mucho apreciar a nuestras mujeres! Nunca encontrarán una moza más guapa que una enana. Dicen que cuanto más frondosa tienen la barba, más frondoso el... bué, ya te haces una idea.

~Rodolf Kazmer

Mujeres Enanas

Resulta difícil hacer ver a los enanos que los varones de otras razas no valoran de igual modo las "suaves" barbas de sus mujeres.

~Brandon de Oxenfurt

Ventajas

Duro

Al pasar gran parte de su tiempo en montañas y minas, los enanos tienen una piel naturalmente dura. La piel de los enanos tiene una Capacidad de Parada de 2. Esta CP no se puede reducir con ataques de armas ni daño ablativo, ni tampoco se considera una capa de armadura que se combine con otras que pueda llevar el personaje.

Fuerte

Dada su complexión robusta y la tendencia a profesiones físicamente arduas y agotadoras, los enanos reciben un bonificador innato de +1 a la habilidad Proezas de Fuerza y su Estorbo aumenta en 25.

Ojo de Artesano

Su ojo para los detalles y para tasar objetos hace que sea difícil estafar a un enano. Los enanos tienen un bonificador innato de +1 a la habilidad Negociar.

Humanos

Si no fuese tan buena persona, me desquitaría y te diría toas las cosas horribles que han hecho los humanos a mi pueblo y a las otras razas antiguas. Pero estoy por encima deso. He trabajao con muchos humanos en las Guerras del Norte. Diantre, la mayor parte del ejército temerio eran humanos. Los humanos puén ser buena gente. Son mu distintos unos dotros y una raza bastante resistente, pero tienden a dejarse masacrar por causas y miedos. Ahora mismo son la especie dominante del Continente, y lo saben. Je. Es fácil hablar mal dellos. Por poco no eliminan a toas las razas antiguas, se cargaron a los vran, de los bobolakos no dejaron más que unos cientos, levantaron sus ciudades sobre otras del pueblo antiguo y, en según qué lugares, siguen matando a gente de las razas antiguas a puñaos cada día. Pero no son tan malos. La mayoría de magos son humanos y son capaces de desestabilizar países y sumir el mundo en el caos, pero también han mejorao el mundo con su magia y su ciencia. Los humanos son gente lista y, si hace falta, un humano que conozcas bien pué guardarte las espaldas.

~Rodolf Kazmer

Norteños

Uf... Es un tema delicao, el Norte. Suele haber buena gente. Yo me críe en Maribor y allí hay un montón de humanos. Nunca me dieron muchos problemas. De tós modos, el Norte es diferente a los negros, a los ofiri o los zerrikanos. Son bastante majos cuando los conoces pero, hasta entonces, pueden darte muchos quebraderos de cabeza. Pocos norteños se guardan lo que piensan. Je, si un grandullón kaedwení quiere partirte la cara, lo sabrás, créeme. Supongo que se pué decir que son honestos. Viajé al sur un poco y nunca me parició que la gente fuera tan honesta. Demasiao conspirar y demasiás sonrisas falsas.

~Rodolf Kazmer

Ventajas

Fiable

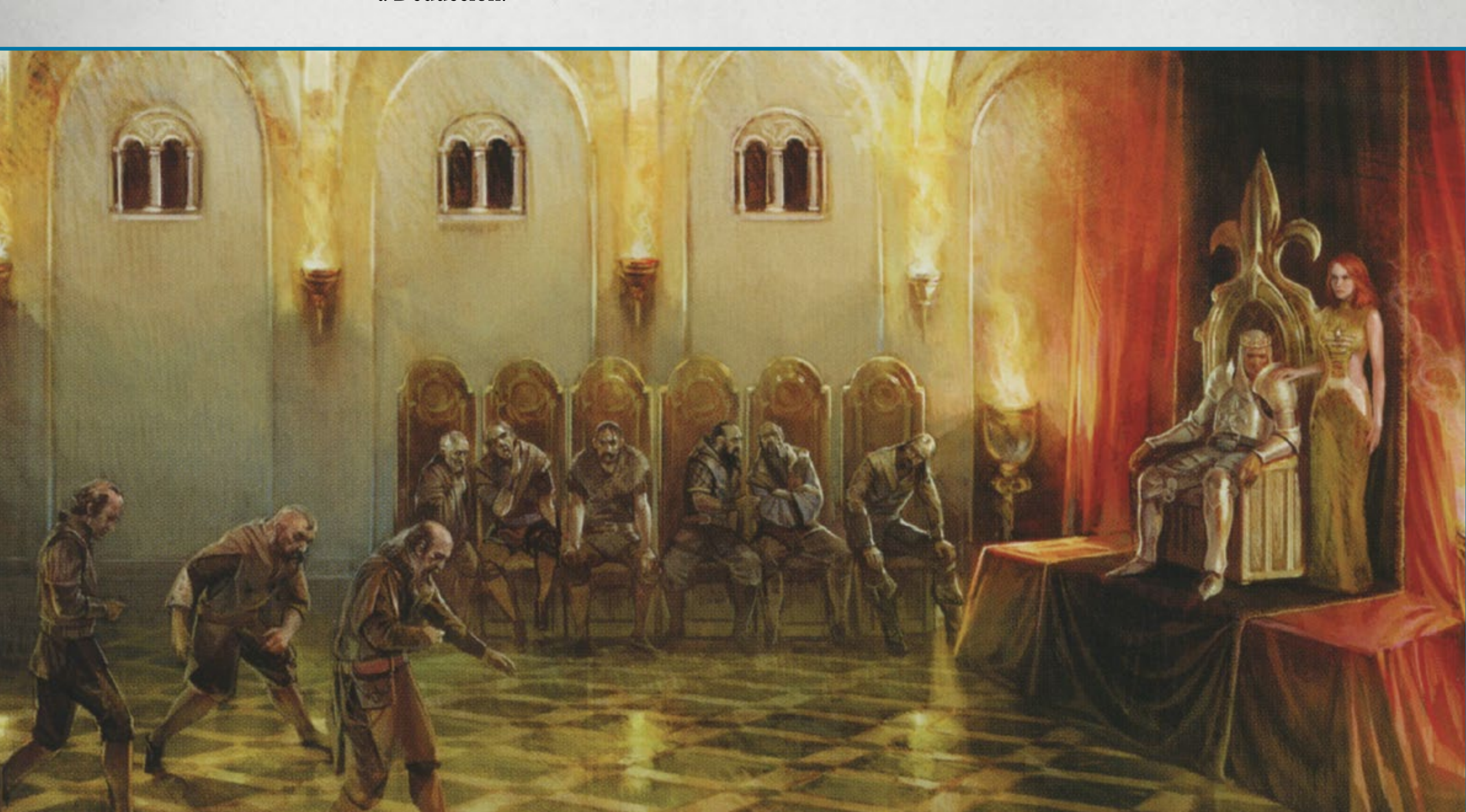
En un mundo en que no se puede confiar en los no-humanos, los humanos parecen más de fiar. Los humanos reciben un bonificador innato de +1 a las tiradas de Carisma, Seducción y Persuasión dirigidas a otros humanos.

Ingenio

Los humanos son astutos y suelen encontrar soluciones ingeniosas a los problemas más difíciles. Reciben un bonificador innato de +1 a Deducción.

Testarudo

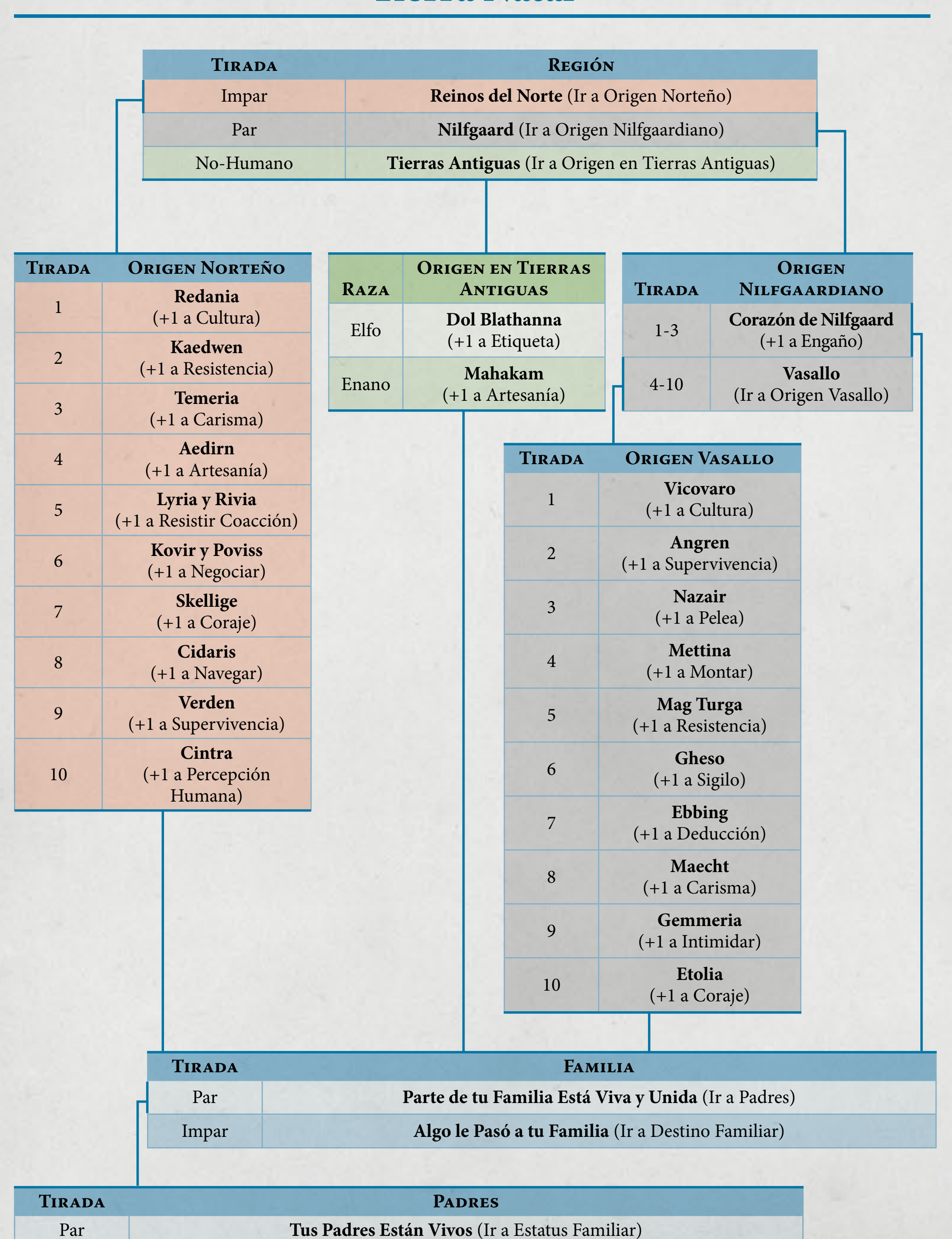
Parte de la fuerza de la raza humana se debe a su disposición a avanzar implacablemente, incluso ante un peligro mortal. Tres veces por sesión de juego, un humano puede apelar a su coraje y repetir una tirada fallida de Coraje o Resistir Coacción. Aplican el mejor de los resultados obtenidos y no pueden emplear esta capacidad más de una vez en una misma tirada.



Camino de la Vida

En el mundo de *The Witcher* tu niñez puede ser de gran importancia. No solo te dice en qué tierra creciste, sino también la clase de entorno en que vivías, cómo era la gente que había a tu alrededor e incluso las habilidades que aprendiste. También es el punto en que se decide de cuál de los tres bandos de la Tercera Guerra del Norte provienes. Puede que no refleje el bando en el que estás ahora, pero te indicará qué aprendiste del conflicto al crecer y lo que se espera de ti.

Tierra Natal



Tirada	Región
Impar	**Reinos del Norte** (Ir a Origen Norteño)
Par	**Nilfgaard** (Ir a Origen Nilfgaardiano)
No-Humano	**Tierras Antiguas** (Ir a Origen en Tierras Antiguas)

Tirada	Origen Norteño
1	**Redania** (+1 a Cultura)
2	**Kaedwen** (+1 a Resistencia)
3	**Temeria** (+1 a Carisma)
4	**Aedirn** (+1 a Artesanía)
5	**Lyria y Rivia** (+1 a Resistir Coacción)
6	**Kovir y Poviss** (+1 a Negociar)
7	**Skellige** (+1 a Coraje)
8	**Cidaris** (+1 a Navegar)
9	**Verden** (+1 a Supervivencia)
10	**Cintra** (+1 a Percepción Humana)

Raza	Origen en Tierras Antiguas
Elfo	**Dol Blathanna** (+1 a Etiqueta)
Enano	**Mahakam** (+1 a Artesanía)

Tirada	Origen Nilfgaardiano
1-3	**Corazón de Nilfgaard** (+1 a Engaño)
4-10	**Vasallo** (Ir a Origen Vasallo)

Tirada	Origen Vasallo
1	**Vicovaro** (+1 a Cultura)
2	**Angren** (+1 a Supervivencia)
3	**Nazair** (+1 a Pelea)
4	**Mettina** (+1 a Montar)
5	**Mag Turga** (+1 a Resistencia)
6	**Gheso** (+1 a Sigilo)
7	**Ebbing** (+1 a Deducción)
8	**Maecht** (+1 a Carisma)
9	**Gemmeria** (+1 a Intimidar)
10	**Etolia** (+1 a Coraje)

Tirada	Familia
Par	**Parte de tu Familia Está Viva y Unida** (Ir a Padres)
Impar	**Algo le Pasó a tu Familia** (Ir a Destino Familiar)

Tirada	Padres
Par	**Tus Padres Están Vivos** (Ir a Estatus Familiar)
Impar	**Algo les Pasó a tus Padres** (Ir a Destino Parental)

Al Azar

Con el consentimiento del DJ, puedes escoger la opción que prefieras para así tener el personaje que deseas interpretar. Sin embargo, te recomendamos determinar primero su pasado al azar un par de veces para ver cómo quedaría.

Las Tierras Antiguas

Como no-humano, puedes optar por provenir de uno de los territorios tradicionales de las razas antiguas: las Montañas de Mahakam o Dol Blathanna. No es obligatorio, por lo que puede que prefieras determinar tu origen tirando en las tablas.

Camino de la Vida de un Brujo

Como brujo, emplearás una tabla específica de Camino de la Vida en la sección **Brujos**, en la página 237. Si lo prefieres, puedes tirar en las tablas de Camino de la Vida para comprobar cómo era la familia de la que te sacaron, pero lo más probable es que estén muertos. En este caso, los resultados del Camino de la Vida son meramente informativos, no recibes ventajas ni recursos en base a ellos.

Tierra Natal

Puedes encontrar más información sobre tu tierra natal en la sección de **El Mundo**, a partir de la página 179. Si tu origen es Cintra, tendrás que buscarla en la sección de Nilfgaard. Cintra ha sido capturada hace apenas unos años y muchos alimentan la esperanza de recuperarla de manos de Nilfgaard.

Destino Familiar

En el transcurso de tu vida es muy habitual que algo haya ido terriblemente mal. Tras establecer dónde creciste, tira en estas dos tablas para determinar la suerte que corrió tu familia mientras crecías.

Destino Familiar

Si has obtenido como resultado que Algo Le Pasó a tu Familia, tira en la tabla siguiente. No todo lo que sale en esta tabla afecta directamente a tu familia. Algunos de los sucesos siguientes se refieren a tu relación con ella. No solo se refieren a tus padres, sino también a tus hermanos. Tira 1d10 o elige el resultado que prefieras de la tabla siguiente; a continuación, ve a Destino Parental.

Tirada	Norteño	Nilfgaardiano	Tierras Antiguas
1	La guerra dispersó a tu familia a los cuatro vientos y no tienes ni idea de dónde están.	Tu familia fue condenada a trabajos forzosos por crímenes contra el Imperio o bajo cargos falsos. Solo tú escapaste.	Tu familia está marcada como simpatizante de los humanos y no es especialmente apreciada en su tierra.
2	Tu familia fue encarcelada por sus crímenes o bajo cargos falsos. Solo tú escapaste. Puede que quieras liberarlos... o no.	Tu familia fue exiliada al Desierto de Korath y probablemente pasaste la mayor parte de tu infancia luchando por sobrevivir en ese yermo.	Tu familia quedó marginada por tener opiniones distintas y tu pueblo no socializa en absoluto contigo ni con tu familia.
3	El hogar familiar quedó maldito y ahora sus cultivos no dan fruto o los espectros moran por sus salones. Se volvió demasiado peligroso quedarse en esa casa.	Tu familia murió a manos de un mago rebelde que tenía rencillas con tu familia o simplemente buscaba sangre. En todo caso, estás solo.	Tu familia murió en las Guerras del Norte. Puede que luchasen en la guerra o que fuesen víctimas inocentes que estaban en el lugar equivocado.
4	Con tantas guerras, tu familia perdió su medio de subsistencia y empezó a delinquir para sobrevivir.	Tu familia desapareció y no tienes ni idea de dónde fueron. Un buen día se largaron sin más.	Tu familia lleva siglos enzarzada en una reyerta familiar. Quizá no se recuerde cómo empezó, pero es encarnizada.
5	Tu familia contrajo una gran deuda apostando o pidiendo prestado. Necesitas dinero desesperadamente.	Tu familia fue ejecutada por traición al Imperio. Fuiste el único que escapó a este destino.	Por alguna razón, a tu familia se le despojó de sus títulos. Os echaron de vuestro hogar y lucháis por sobrevivir.
6	Tu familia está enzarzada en una reyerta con otra familia. Puede que ni siquiera recordéis cómo empezó.	Por alguna razón, tu familia fue despojada de sus títulos. Os echaron de vuestro hogar y lucháis por sobrevivir entre la plebe.	Cuando eras muy joven, tu familia empezó a asaltar asentamientos humanos para obtener comida y quizá vengarse de ellos.
7	Por acción u omisión, en vuestra ciudad odian a tu familia y nadie quiere tener nada que ver con vosotros.	El nombre de tu familia quedó empañado por un pariente mago que hizo alarde de su don escandalosamente, como un mago norteño.	Vuestra residencia familiar está maldita. Lo más probable es que se deba a que fue escenario de muchísimas muertes durante la guerra contra los humanos.
8	Un día, un grupo de bandidos os quitó todo lo que teníais. Tu familia fue masacrada y te quedaste totalmente solo.	Deshonraste a tu familia a ojos del Imperio. Algo que hiciste (o que no lograste hacer) ha echado por tierra tu nombre y perjudicado a tu familia.	Tu familia está dividida desde que un pariente tuyo se casó con un humano. A una parte de tu familia le gusta, pero otros lo odian.
9	Tu familia tiene un oscuro secreto que, si se descubriera, la arruinaría por completo. Puedes decidir cuál es o dejar que lo haga el Director de Juego.	Tu familia tiene un oscuro secreto que, si se descubriera, arruinaría para siempre su nombre y sus vidas. Debes protegerlo con tu vida.	Tu familia mató humanos que los confundieron con scoia'tael. Puede que haya sido masacrada o ahorcada sin juicio previo.
10	Los miembros de tu familia se odian. Las personas con las que creciste no se hablan y tú tienes suerte de que tus hermanos te saluden al pasar.	Tu familia fue asesinada. Puede que se interpusiesen en los planes de alguien o que los utilizasen para perjudicar a alguien más poderoso. En cualquier caso, ya no están.	Tu familia desciende de un infame traidor. Eso afecta a todas las interacciones de tu familia con otros sujetos de las razas antiguas y os ha complicado la vida en las tierras antiguas.

La Familia Kazmer



Je, la vida nunca ha sío fácil pal pueblo antiguo en el Norte. Ya ves, nos va mejor que a los elfos esos, pero no es un camino de rosas. Creo que si no nos metimos en más líos fue porque mi Opá era un enano duro y resabiao, y se aseguró de que tós lo supieran. Qué va, el problema era mi hermano, Agoston. Je, se unió a los scoia'tael hará unos años. Dijo que ya s'había hartao de que los jodíos dhoine nos pisoteasen. Entiendo a lo que se refería, pero no sirve de ná cazar humanos inocentes pa vengarse dunos hijoputas. Amá está dacuerdo conmigo pero Opá siempre ha sío un "militante". Eso se cargó la familia. ¡Taseguro que las runiones familiares no son un paseo por el campo! Pués contar con que al final habrá al menos una mesa rota y media docena de sillas cojas.

~Rodolf Kazmer

¿Te parece trágico?

Si estas tablas te resultan un tanto deprimentes o funestas, recuerda que en un mundo medieval realista la vida suele ser desagradable, brutal y breve.

Destino Parental

Si has obtenido como resultado que Algo Le Pasó a tus Padres, tira en la tabla siguiente. No todo lo que sale en esta tabla afecta directamente a tus padres. Algunos de los sucesos siguientes se refieren a tu relación con ellos, como que te vendieran o entregasen siendo pequeño. Tira 1d10 o elige el resultado que prefieras de la tabla siguiente; a continuación, ve a Estatus Familiar.

Tirada	Norteño	Nilfgaardiano	Tierras Antiguas
1	Uno de tus padres murió en las Guerras del Norte. Lo más probable es que fuera tu padre, pero también es posible que tu madre luchase o fuese una baja colateral.	Tu padre murió en una de las Guerras del Norte. Puede que fuera un militar de carrera o que lo reclutasen durante dicha guerra.	Uno de tus padres (o ambos) fue acusado de ser scoia'tael. La gente que te rodea le mira con desdén.
2	Uno de tus padres (o ambos) te abandonó en el campo para que te buscases la vida. Puede que no pudieran mantenerte o que fueras un accidente.	Uno de tus padres (o ambos) fue envenenado. Puede que fuera obra de un rival profesional o que alguien intentase quitar de en medio a tus padres.	Uno de tus padres se volvió contra su gente y vendió al pueblo antiguo a los humanos. Tus padres no son bien recibidos en tu tierra natal.
3	Uno de tus padres (o ambos) quedó maldito por un mago o por el intenso odio de alguien a quien se enfrentó. La maldición le costó la vida.	La policía secreta se llevó a uno de tus padres (o a ambos) para "interrogarlos". La semana siguiente aparecieron ahorcados en las calles de la ciudad.	Uno de tus padres (o ambos) se suicidó, fruto de la desesperación. Sin esperanzas de recuperar la gloria del pasado, se rindió y acabó con su vida.
4	Uno de tus padres (o ambos) te vendió por dinero, o tal vez por bienes o servicios. Tus padres lo necesitaban más que a ti.	Uno de tus padres (o ambos) murió a manos de un mago rebelde. Lo más probable es que intentase denunciar a dicho mago al Imperio y pagase por ello.	Mientras viajaba, uno de tus padres (o ambos) cayó presa del racismo humano. Murió en un pogromo y su cuerpo se expuso en una pica.
5	Uno de tus padres (o ambos) se unió a una banda. Veías a menudo a dicha banda y a veces tenías que trabajar para ellos.	Uno de tus padres (o ambos) fue encarcelado por practicar magia ilegal. Quizá cometiera el crimen realmente, o quizá fuera una trampa.	Uno de tus padres (o ambos) se obsesionó con recuperar la antigua gloria de su raza. Está dispuesto a sacrificarlo todo por su causa.
6	Uno de tus padres (o ambos) murió a manos de un monstruo. Debes decidir qué lo mató.	Uno de tus padres (o ambos) fue exiliado al Desierto de Korath. Probablemente cometió un crimen grave, pero matarle era problemático.	Uno de tus padres (o ambos) fue exiliado de tu tierra natal. Hay muchas razones posibles, desde un crimen a tener opiniones discordantes.
7	Uno de tus padres (o ambos) fue ejecutado injustamente. Puede que fuera un chivo expiatorio de alguien o que simplemente estuviera en el lugar equivocado.	Uno de tus padres (o ambos) quedó maldito por un mago. Probablemente el mago le guardase rencor por algo.	Uno de tus padres (o ambos) quedó maldito. Puedes decidir la naturaleza de esta maldición o dejar que lo haga el Director de Juego.
8	Uno de tus padres (o ambos) murió a causa de una epidemia. No se podía hacer nada salvo evitarle el sufrimiento.	Un día, tus padres te abandonaron sin más. Puede que ni siquiera sepas por qué; simplemente, desaparecieron.	Tus padres te entregaron a otra familia para que sobrevivieras porque ellos no podían cuidarte.
9	Uno de tus padres (o ambos) huyó a Nilfgaard. Puede que le ofreciesen algo por su información o que cruzase la frontera sin más.	Uno de tus padres (o ambos) fue esclavizado. O cometió un crimen contra el Imperio o un rival le puso una trampa.	Uno de tus padres (o ambos) se unió a los scoia'tael en un intento de vengarse de los humanos, que considera que arruinan vuestras vidas.
10	Uno de tus padres (o ambos) fue secuestrado por nobles. Probablemente fue tu madre quien llamó la atención de un señor local o de su hijo.	Uno de tus padres (o ambos) fue enviado al Norte como agente doble. Probablemente ni siquiera sepas dónde está, pero sirve al Emperador.	Uno de tus padres (o ambos) murió en un "accidente". Lo más probable es que se ganase un poderoso enemigo que finalmente encontró una manera de librarse de él/ella.

¿Qué Padre?

Tirada	Ascendiente
1-4	Padre
5-8	Madre
9-10	Ambos

Los Padres de Brandon

Cuando crecí en Oxenfurt, esta era una ciudad bastante abierta y despreocupada. Por doquier había estímulos para el pensamiento avanzado. De cuando en cuando, se arrestaba a un profesor o estudiante por herejía pero, aparte de eso, el control redanio pasaba mayormente desapercibido. Si bien los estudiantes solían ser demasiado pobres como para comprar el calzado de mi padre, parecían llevar una vida activa y despreocupada. Cuando mis hermanos y yo éramos mayores y algunos ya habían muerto por las típicas dolencias infantiles, mi madre pudo buscar trabajo limpiando la casa de un profesor de alquimia. En ocasiones fui con ella y vi toda su ciencia desparramada por el suelo, las paredes y el techo. Fue entonces cuando descubrí que mi vocación eran las humanidades.

~Brandon de Oxenfurt

Nobleza No-Humana



Puede que saques el resultado **Aristocracia** para un no-humano que vive en territorio humano. En Nilfgaard no es un gran problema, dado que el Imperio es mucho más tolerante con los no-humanos. En el Norte puedes asumir que tu familia no es tanto parte de la aristocracia al uso sino personas valiosas a ojos de la realeza local.

Esclavos Nilfgaardianos

Sí, la esclavitú está a la orden del día en Nilfgaard. En las guerras pasás uno podía ver compañías nilfgaardianas llevándose pueblos enteros al sur pa currar pa los señores nilfgaardianos. Aún peor, había una jartá de cabrones que vendían a los suyos a los negros. No sé mu bien cómo es la cosa pa los desgraciaos a los que capturaron pero mimagino que no será agradable. Más que na se oye hablar de gente condená a "trabajos forzosos". Una manera fina de decir que los criminales se vuelven esclavos un tiempo. Resulta que si tu familia comete un crimen que no sea ni mu malo ni tan leve como pa perdonarlos, pué que te pongan a trabajar pa un señor o una dama. To es temporal, claro. Vives con sus esclavos, pagas por tus crímenes contra el Imperio con el sudor de tu frente... pero mientras estás ahí bien podrías ser un esclavo.

~Rodolf Kazmer

Estatus Familiar

Cada uno crece en un contexto distinto. Uno puede formarse en un palacio, como el hijo de un rey, mientras que otro trabaja como un esclavo en los viñedos de un hombre rico. Tu estatus familiar puede decirte mucho sobre cómo creciste y la clase de persona que has terminado siendo. Tira 1d10 o elige el resultado que prefieras de la tabla siguiente; a continuación, ve a Amigo Más Influyente.

Tirada	Norteño	Nilfgaardiano	Tierras Antiguas
1	**Aristocracia** Creciste en una mansión señorial, con sirvientes que te atendían, pero siempre se esperó que te comportases e impresionases a los demás. **Equipo Inicial:** Documento nobiliario (+2 a Reputación)	**Aristocracia** Creciste en una mansión y te formaron para que conocieses bien el mundo de la corte. El lujo era solo un incentivo para ti. **Equipo Inicial:** Documento nobiliario (+2 a Reputación)	**Aristocracia** Creciste en un palacio y se te recordó constantemente la gloria del pasado. Se esperaba que estuvieses a la altura de tu legado. **Equipo Inicial:** Documento nobiliario (+2 a Reputación)
2	**Adoptado por un Mago** Siendo joven, te entregaron a un mago. Viviste holgadamente, pero apenas veías a tu tutor, que siempre estaba ocupado. **Equipo Inicial:** Crónica (+1 a Cultura)	**Alto Clero** Te criaste entre el clero del Gran Sol. Te volviste una persona beata y siempre tuviste presente que la Iglesia te guiaría. **Equipo Inicial:** Símbolo sagrado (+1 a Coraje)	**Guerrero Noble** Creciste como descendiente de un noble guerrero y se espera que estés a la altura de la reputación de tu familia y que nunca deshonres su memoria. **Equipo Inicial:** Heráldica personal (+1 a Reputación)
3	**Caballería** Creciste en una mansión donde aprendiste a ser la perfecta dama (o señor). Tienes un destino fijado desde que naciste. **Equipo Inicial:** Heráldica personal (+1 a Reputación)	**Caballería** Creciste sabiendo que tu deber era servir al Emperador y que todos esos lujos eran una recompensa por tus servicios. **Equipo Inicial:** Heráldica personal (+1 a Reputación)	**Mercaderes** Creciste entre mercaderes ambulantes. En ocasiones la vida fue dura, pero la artesanía no-humana siempre resulta valiosa. **Equipo Inicial:** 2 **Conocidos**
4	**Familia de Mercaderes** Creciste entre mercaderes, siempre rodeado de gritos, regateos y dinero. **Equipo Inicial:** 2 **Conocidos**	**Familia de Artesanos** Creciste en un taller de artesano, aprendiendo a fabricar productos que se venderían por todo el mundo. Aprendiste a valorar la calidad. **Equipo Inicial:** 3 Diagramas/Fórmulas Comunes	**Familia de Escribas** Creciste en una familia de escribas, registrando y protegiendo tanto como fuera posible de la historia del pueblo antiguo. **Equipo Inicial:** Crónica (+1 a Cultura)
5	**Familia de Artesanos** Creciste en un taller de artesano. Tus días, a menudo largos, estaban llenos del incesante sonido de la creación. **Equipo Inicial:** 3 Diagramas/Fórmulas Comunes	**Familia de Mercaderes** Creciste vendiendo artículos por todo el Imperio. Viste toda clase de productos exóticos de todo el mundo. **Equipo Inicial:** 2 **Conocidos**	**Artistas** Creciste cantando e interpretando. Trabajabas entre bambalinas, ayudabas a componer canciones y arreglabas instrumentos. **Equipo Inicial:** 1 Instrumento y 1 **Amigo**
6-7	**Familia de Artistas** Creciste con una *troupe* de actores. Puede que viajases o que actuasen en un teatro. **Equipo Inicial:** 1 Instrumento y 1 **Amigo**	**Plebeyos** Naciste como plebeyo y vivías en un barrio humilde. Tenías pocas posesiones y trabajabas mucho en los campos. **Equipo Inicial:** 1 Ave/Serpiente adiestrada	**Familia de Artesanos** Creciste en una familia de artesanos, visitando palacios antiguos para inspirarte y dedicando muchas horas al día a diversos proyectos. **Equipo Inicial:** 3 Diagramas/Fórmulas Comunes
8-10	**Familia de Campesinos** Creciste en una granja en el campo. No tenías muchas propiedades y tu vida era sencilla, aunque peligrosa. **Equipo Inicial:** Amuleto de la Suerte (+1 a Suerte)	**Familia de Campesinos** Creciste en una de las miles de granjas que hay en todo el Imperio. Tenías pocas posesiones pero la vida era sencilla. **Equipo Inicial:** Amuleto de la Suerte (+1 a Suerte)	**Familia Humilde** Creciste en una familia humilde, sirviendo en mansiones ajenas o desempeñando trabajos sin importancia por tu ciudad. **Equipo Inicial:** Amuleto de la Suerte (+1 a Suerte)

Amigo Más Influyente

La mayoría de gente puede hablar de alguien a quien conocían y que influyó en su forma de ser. **Tira 1d10 o elige el resultado que prefieras de la tabla siguiente; a continuación, ve a Hermanos.**

Tirada	Norteño	Nilfgaardiano	Tierras Antiguas
1	**Una Iglesia** Creciste bajo la influencia de la religión local y acudías a misa cada día. **Equipo:** Texto sagrado	**Culto al Gran Sol** Lo que más te influyó fue la Iglesia. Pasaste años aprendiendo cánticos y rituales. **Equipo:** Máscara ceremonial	**Un Humano** Quien más te influyó fue un humano que te enseñó que a veces el racismo carece de fundamento. **Equipo:** Muñeca de paja
2	**Un Artesano** Quien más te influyó fue un artesano que te enseñó a apreciar el arte y la técnica. **Equipo:** Un recuerdo que hiciste	**Un Marginado** Quien más te influyó fue un marginado social que te enseñó a cuestionar siempre la sociedad. **Equipo:** Emblema colorido y llamativo	**Un Artesano** Quien más te influyó fue un artesano que te enseñó a apreciar el magnífico arte del pueblo antiguo. **Equipo:** Un recuerdo que hiciste
3	**Un Conde** Quien más te influyó fue un conde que te enseñó a relajarte. **Equipo:** Anillo de plata	**Un Conde** Quien más te influyó fue un conde que te enseñó a liderar y a implantar el orden. **Equipo:** Collar de plata	**Un Guerrero Noble** Quien más te influyó fue un Danzarín de Guerra o un Defensor de Mahakam que te enseñó lo que es el honor. **Equipo:** Un recuerdo de una batalla
4	**Un Mago** Quien más te influyó fue un mago que te enseñó a no temer la magia y cuestionarlo todo. **Equipo:** Pequeño colgante	**Un Mago** Quien más te influyó fue un mago que te enseñó la importancia del orden y la precaución. **Equipo:** Emblema	**Un Aristócrata** Quien más te influyó fue un aristócrata que te enseñó lo que es el orgullo y cómo comportarte. **Equipo:** Anillo de sello
5	**Una Bruja** Quien más te influyó fue una bruja de pueblo que te enseñó lo importante que es el conocimiento. **Equipo:** Muñeca de magia negra	**Un Agente Judicial** Quien más te influyó fue un detective imperial. Pasasteis mucho tiempo resolviendo misterios. **Equipo:** Lupa	**Un Artista** Quien más te influyó fue un artista que te enseñó la importancia de la felicidad y la belleza. **Equipo:** Cartel o entrada
6	**Una Persona Maldita** Quien más te influyó fue una persona maldita que te enseñó a no juzgar nunca con dureza a los demás. **Equipo:** Tótem tallado	**Un Cazador de Magos** Quien más te influyó fue un cazador de magos que te enseñó a tener cuidado con la magia y sus usuarios. **Equipo:** Anillo con dimerita	**Un Saqueador** Quien más te influyó fue un incursor que te enseñó que tienes derecho a tomar lo que necesites. **Equipo:** Zurrón
7	**Un Artista** Quien más te influyó fue un artista que te transmitió gran parte de sus dotes escénicas. **Equipo:** Cartel o entrada	**Hombre de Armas** Quien más te influyó fue un soldado que te contaba historias llenas de peligros y emoción. **Equipo:** Trofeo de una batalla	**Un Sabio** Quien más te influyó fue un sabio que te enseñó la importancia de la historia del pueblo antiguo. **Equipo:** Libro de cuentos
8	**Un Mercader** Quien más te influyó fue un mercader que te enseñó a ser avispado y estar al tanto. **Equipo:** Una moneda que ganaste	**Un Artesano** Quien más te influyó fue un artesano que te enseñó a apreciar la técnica y la precisión. **Equipo:** Baratija que hiciste	**Un Criminal** Quien más te influyó fue un criminal que te enseñó a vivir según tus propias normas. **Equipo:** Máscara
9	**Un Criminal** Quien más te influyó fue un criminal que te enseñó a cuidar de ti mismo. **Equipo:** Máscara	**Un Monstruo Racional** Quien más te influyó fue un monstruo racional que te enseñó que no todos los monstruos son malvados. **Equipo:** Tótem extraño	**Un Cazador** Quien más te influyó fue un cazador que te enseñó a sobrevivir en la naturaleza. **Equipo:** Trofeo de caza
10	**Hombre de Armas** Quien más te influyó fue un soldado que te enseñó a defenderte. **Equipo:** Trofeo de batalla	**Un Artista** Quien más te influyó fue un artista que te enseñó a expresarte. **Equipo:** Recuerdo de un admirador	**Un Granjero de las Tierras Bajas** Quien más te influyó fue un granjero de las tierras bajas que te enseñó a vivir feliz. **Equipo:** Pala de granjero

Objetos con Valor Sentimental

No se espera que los objetos que recibes de tu amigo sean especialmente útiles. Incluso la dimerita del anillo que te da el cazador de magos no es suficiente como para alterar realmente a un mago. La importancia de dicho objeto radica en el valor sentimental que tiene para tu personaje.

El Mentor de Brandon

El Profesor Eudarius, mi mentor, no fue un hombre muy valorado en su tiempo. Muchos historiadores se presentan en la corte de uno u otro noble. Su principal función en tales lugares es trazar el linaje familiar. Es un estudio más provechoso que interesante. Sin embargo, el Profesor Eudarius estaba fascinado por la historia de los bobolakos. Tenía un gran conocimiento y había viajado a los últimos enclaves conocidos de dichas escurridizas criaturas, en las montañas del este. También sabía mucho sobre las vidas privadas y asuntos financieros de otros profesores, lo que le fue de gran utilidad. Aprendí mucho de él.

~Brandon de Oxenfurt



Hijos Únicos

Si no tienes hermanos y mueres, puedes volver como un amigo. Colabora con el Director de Juego para determinar las características de dicho amigo y ten presente que puede que tengas que modificar un poco a dicho amigo para que encaje en la aventura en curso.

Tiradas Múltiples

Siempre que veas una tabla con múltiples cabeceras en azul, tira individualmente para obtener un resultado en cada columna. Este método se emplea para determinar múltiples aspectos de un PNJ, como en el caso de tus hermanos, amigos o enemigos.

Enemigos en Casa

Si tu hermano está celoso de ti, no te soporta o quiere verte muerto, es muy posible que termine apareciendo como tu enemigo a lo largo de la partida. Dicho hermano no se considera un enemigo de base, pero, si fuerzas externas le hacen las sugerencias oportunas, puede convertirse en uno muy diligente. Si mueres y decides interpretar a un hermano que fuese tu enemigo, no hay problema en que lo hagas (con el consentimiento del DJ). Eso podría llevar a dinámicas de grupo muy interesantes, especialmente si dicho hermano fue el responsable de la muerte del primer personaje.

Hermanos

En el Continente, la gente tiende a morir joven a causa de enfermedades, hambrunas o simple violencia; así pues, las familias suelen ser grandes para compensar el alto índice de mortandad (su tamaño varía de una región a otra). **Tira 1d10 o elige el resultado que prefieras de la tabla siguiente.**

Tirada	Norteño	Nilfgaardiano	No-Humano
1	1	1	Los elfos pueden tener hasta 2 hermanos. Tira 1d10: 1-2, tienes un hermano; 3-8, eres hijo único; 9-10, tienes dos hermanos. Los enanos utilizan la columna para nilfgaardianos.
2	2	2	
3	3	3	
4	4	4	
5	5	5	
6	6	Hijo Único	
7	7	Hijo Único	
8	8	Hijo Único	
9	Hijo Único	Hijo Único	
10	Hijo Único	Hijo Único	

Tirada	Género	Edad	Sentimientos hacia Ti	Personalidad
1	Hombre	Menor	Quiere verte muerto	Tímido
2	Mujer	Menor	No te soporta	Agresivo
3	Hombre	Menor	Te envidia	Amable
4	Mujer	Menor	Indiferente	Extraño
5	Hombre	Menor	Indiferente	Reflexivo
6	Mujer	Mayor	Indiferente	Elocuente
7	Hombre	Mayor	Indiferente	Romántico
8	Mujer	Mayor	Le gustas	Serio
9	Hombre	Mayor	Te admira	Depresivo
10	Mujer	Gemelo	Es posesivo contigo	Inmaduro

Muerte y Hermanos

Como las novelas y videojuegos de *The Witcher*, el juego de rol de *The Witcher* es peligroso. Si te enfrentas a una amenaza que te supera, tienes mala suerte o sigues un plan suicida, hay muchas posibilidades de que acaben matándote. Como en este mundo los personajes no resucitan, tu personaje tendrá un 110% de posibilidades de no volver a ser jugable salvo que alguien emplee nigromancia para devolver tu consciencia a tu cadáver unos minutos.

¡Y ahí es donde entran en juego los hermanos! Sugerimos que si tu personaje muere y tiene hermanos, escojas a uno de ellos como nuevo personaje. Para el DJ será más sencillo encontrar una manera de que dicho hermano se incorpore a la partida, normalmente al enterarse de la muerte de su propio hermano. También parece razonable, si tus compañeros tienen un mínimo de amabilidad, que estén dispuestos a entregar a este hermano las pertenencias de tu anterior personaje.

Acontecimientos en tu Vida

Tras determinar cómo creciste y tu lugar en el mundo, tienes que descubrir qué ha sucedido en el transcurso de tu vida. Podrías ser asquerosamente afortunado y tener toda clase de amigos, dones y mejoras a tus habilidades, pero también podrías ser víctima de la mala suerte. Todo está en el aire, como en la vida de cualquiera. Por cada 10 años completos de vida, tira 1d10 y aplica el resultado de la tabla siguiente para determinar el acontecimiento más importante de dicha década.

Tirada	Acontecimiento
1-4	Ventura o Desventura
5-7	Aliados y Enemigos
8-10	Romance

No-humanos y Edad

Todos los no-humanos son increíblemente longevos, suponiendo que no mueran jóvenes. Los elfos y enanos pueden vivir cientos de años si no los matan o mueren a causa de una enfermedad o de un horrible accidente.



Adicción

Eres adicto a algo cuya necesidad sientes a diario. Cada día que no sacies tu adicción, debes tirar 1d10 y obtener un resultado igual o inferior a tu VOL. Si fallas, no puedes pensar en otra cosa y sufres un penalizador de -5 a todas las acciones no encaminadas directamente a saciarla. Cada día adicional sin saciarte, tu VOL se reduce en 1 (únicamente de cara a la tirada de adicción), lo que hará que cada vez sea más difícil superar estas tiradas. Siempre que se te ofrezca la posibilidad de saciar tu adicción, debes tirar 1d10 y obtener un resultado igual o inferior a tu VOL (modificada como se ha indicado anteriormente, si fuera el caso) para no dejarte llevar de inmediato.
Puedes librarte de una adicción si pasas 3 semanas sin ceder a ella. No necesitas superar las tiradas de adicción, únicamente no saciarla. No es posible librarse de una adicción en el transcurso del Camino de la Vida, solo es posible intentar superarla durante la partida.

Ventura o Desventura

En ocasiones, tu vida está en el filo de la navaja. Presionar un poco más en un sentido o en otro puede hacer que caigas en la desdicha o que tropieces con un don imprevisto. Es cuestión de azar, pero, si tienes suerte, puedes obtener unos ingresos inesperados, nuevos amigos, favores e incluso, posición social. Solo asegúrate de evitar la adicción y la locura.

Tira 1d10. Con un resultado par, tira en la tabla de Ventura. Con un resultado impar, tira en la tabla de Desventura.

Tirada	Ventura
1	**¡Bingo!** Algún acontecimiento importante o un golpe de suerte te aporta 1d10x100 coronas.
2	**Encontraste un Profesor** Entrenaste con un profesor. Recibes +1 a una habilidad de INT o desarrollas una nueva habilidad de INT a +2.
3	**Un Noble Te Debe Una** Algo que hiciste te valió 1 favor por parte de un noble.
4	**Encontraste un Maestro del Combate** Entrenaste con un soldado. Recibes +1 a una habilidad de combate o desarrollas una nueva habilidad de combate a +2.
5	**Un Brujo Te Debe Una** Encontraste a un brujo en una ocasión y lograste granjearte un favor suyo.
6	**Te Relacionaste con Bandidos** Te relacionaste con una compañía de bandidos. Una vez al mes, puedes pedir 1 favor a uno de ellos.
7	**Domaste un Animal Salvaje** Domaste un animal salvaje que encontraste en campo abierto. Tira 1d10: 1-7, Perro Salvaje; 8-10, Lobo.
8	**Un Mago Te Debe Una** Lograste granjearte 1 favor de un poderoso mago al que ayudaste.
9	**Te Bendijo un Sacerdote** Recibiste un símbolo sagrado que puedes mostrar a los seguidores de dicha fe para recibir un +2 a Carisma al tratar con ellos.
10	**Te Nombraron Caballero** Te nombraron caballero por el valor mostrado en un reino aleatorio. En dicho reino recibes +2 a Reputación y se reconoce tu título.

Tirada	Desventura
1	**Deuda** Te endeudaste hasta el punto de deber alrededor de 1d10x100 coronas.
2	**Te Encarcelaron** Algo que hiciste (o una acusación en falso) llevó a que te encarcelasen 1d10 meses.
3	**Adicción** Contrajiste una adicción. Puedes escogerla. Consulta la nota al margen.
4	**Muerte de Amante, Amigo o Pariente** Tira 1d10: 1-5, murió en un accidente; 6-8, murió a manos de monstruos; 9-10, murió a manos de bandidos.
5	**Falsa Acusación** Tira 1d10: 1-3, te acusaron de robo; 4-5, te acusaron de cobardía o traición; 6-8, te acusaron de asesinato; 9, te acusaron de violación; 10, te acusaron de brujería ilegal.
6	**Te Persigue la Ley** Tira 1d10: 1-3, son solo unos cuantos guardias; 4-6, es todo un pueblo; 7-8, es una ciudad importante; 9-10, te persigue todo un reino.
7	**Traición** Tira 1d10: 1-3, te chantajean; 4-7, se reveló un secreto; 8-10, alguien muy cercano a ti te traicionó.
8	**Accidente** Tira 1d10: 1-4, quedaste desfigurado (cambia tu Estatus Social a **Temido**); 5-6, pasaste 1d10 meses en tratamiento; 7-8, perdiste 1d10 meses de recuerdos de aquel año; 9-10, sufres horribles pesadillas (7 de cada 10 veces que duermes).
9	**Incapacidad Física o Mental** Tira 1d10: 1-3, te envenenaron, pierdes permanentemente 5PV; 4-7, sufres ataques de ansiedad y, en situaciones de estrés, debes realizar tiradas de salvación contra Aturdimiento cada 5 turnos; 8-10, sufres una psicosis grave, oyes voces y eres violento, irracional y depresivo (el DJ controla dichas voces).
10	**Maldición** Te maldijeron. Consulta la sección de Maldiciones, en la página 230, para determinar los detalles.

Aliados y Enemigos

Los enemigos son inevitables. Te ganarás algunos, especialmente en un mundo como este. Pueden ayudar a dar profundidad a tu personaje; más si no eres la parte agraviada. Los aliados, por otro lado, son totalmente indispensables. Un buen amigo puede salvarte la vida o facilitarte las cosas en tiempos difíciles.

Tira 1d10. Con un resultado par, consigues un Aliado. Con un resultado impar, te granjeas un Enemigo.

Aliados

Tirada	Género	Posición	Cómo Os Conocisteis
1	Hombre	Cazarrecompensas	Le salvaste de algo
2	Mujer	Mago	Os conocisteis en una taberna
3	Hombre	Mentor o Maestro	Te salvó de algo
4	Mujer	Amigo de la infancia	Te contrató para algo
5	Hombre	Artesano	Os quedasteis atrapados juntos
6	Mujer	Antiguo enemigo	Os obligaron a colaborar
7	Hombre	Duque	Le contrataste para algo
8	Mujer	Sacerdote	Os conocisteis borrachos e hicisteis buenas migas
9	Hombre	Soldado	Os conocisteis viajando
10	Mujer	Bardo	Luchasteis juntos

¿Qué Relación Tenéis?

Tirada	Cercanía
1	Conocidos
2	Conocidos
3	Conocidos
4	Conocidos
5	Amigos
6	Amigos
7	Amigos Íntimos
8	Amigos Íntimos
9	Inseparables
10	Compartís un Vínculo

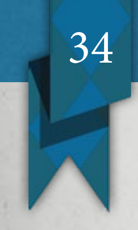
¿Dónde Está?

Tirada	Género
1-3	Reinos del Norte
4-6	Imperio de Nilfgaard
7-8	Tierras Antiguas
9-10	Más Allá de los Límites Conocidos



Hacer Amigos

Además de darte otra opción cuando muera tu personaje actual, los amigos pueden ser de gran utilidad en múltiples situaciones. Puedes localizar a tus amigos para pedirles favores, lugares seguros donde quedarte y aliados en tiempos especialmente difíciles. También puedes encontrar amigos como parte de la trama de una partida, de manera que funcionen como PNJ que tu personaje ya conozca y con los que tenga relación.



Poder de un Enemigo

El poder de tu enemigo, según se indica en la tabla, es un valor abstracto. Considéralo una idea general o un punto de partida para que el DJ elabore un villano en función de su tipo de poder. Un enemigo socialmente poderoso podría ser muy influyente en la política local o mundial, mientras que un enemigo con poderosos secuaces podría contar con el respaldo de un trol o de una pequeña banda, y un enemigo con magia poderosa podría ser un astuto mago o tener una potente arma mágica.

Hacerse Amigo de un Enemigo

Es muy posible que termines entablando amistad con un enemigo. Por descontado, es mucho menos probable si tú o tu enemigo buscáis sangre, pero sigue siendo posible. Puede que os reconciliéis y salvéis las diferencias pacíficamente o que os veáis obligados a colaborar ante una amenaza mayor. Si se da el caso y el DJ lo permite, puedes eliminar a dicho oponente de tu lista de enemigos y quizá incluso añadirlo a tu lista de amigos.

Enemigos

Tirada	Género	Posición	La Causa
1	Hombre	Examigo	Uno atacó al otro
2	Mujer	Examante	Uno causó la pérdida de un ser querido
3	Hombre	Pariente	Uno causó una gran humillación
4	Mujer	Enemigo de la infancia	Uno provocó una maldición
5	Hombre	Sectario	Uno acusó al otro de brujería ilegal
6	Mujer	Bardo	Uno rechazó románticamente al otro
7	Hombre	Soldado	Uno causó una terrible herida al otro
8	Mujer	Bandido	Chantaje
9	Hombre	Duque	Uno frustró los planes del otro
10	Mujer	Mago	Uno provocó el ataque de un monstruo

¿Quién Resultó Agraviado?

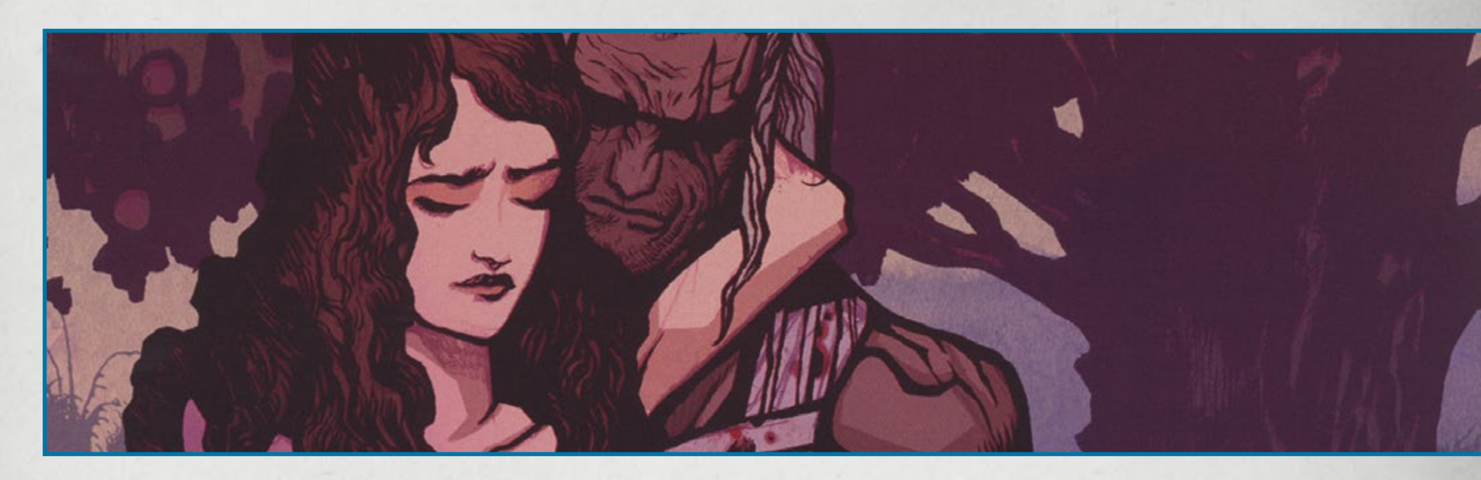
Puede que no te ofendiesen a ti. En este mundo, muchas personas siguen sus propios planes. Es muy posible que te labrases un enemigo sin siquiera darte cuenta. **Tira 1d10 o elige el resultado que prefieras:**

Par: Te agraviaron a ti.
Impar: Tú agraviaste a la otra persona.

Tira en la tabla siguiente para determinar lo poderoso que es tu enemigo y dónde radica su poder.

Tirada	Poder	¿Hasta dónde llega la cosa?	¿Cuál Es su Poder?
1	1	Prácticamente olvidado	Social
2	2	Prácticamente olvidado	Social
3	3	Piensa jugártela/piensas jugársela	Conocimiento
4	4	Piensa jugártela/piensas jugársela	Conocimiento
5	5	Atacará(s) si os encontráis	Físico
6	6	Atacará(s) si os encontráis	Físico
7	7	Te busca para vengarse/le buscas para vengarte	Secuaces
8	8	Te busca para vengarse/le buscas para vengarte	Secuaces
9	9	Busca(s) sangre	Magia
10	10	Busca(s) sangre	Magia





Romance

En el Mundo de *The Witcher*, el romance no es algo precisamente infrecuente, pero sí lo son las relaciones felices. Los líos de una noche y las aventuras amorosas que culminan en muerte o depresión son mucho más comunes. Tira 1d10 en la tabla siguiente para determinar cómo fue tu romance.

Tirada	Romance
1	Relación Feliz
2-4	Tragedia Amorosa
5-6	Amor Problemático
7-10	Prostitución y Libertinaje

Prostitución y Libertinaje

Prostitución y Libertinaje indica que pasaste el tiempo acostándote con cualquiera, pagando a profesionales y quizá dejando un rastro de bastardos a tu paso si no tuviste cuidado.

Relaciones Felices

La alegría duradera y el amor verdadero son una posibilidad, pero son poco comunes. Si los logras, se asume que seréis felices juntos hasta que obtengas otro resultado de romance de distinto tipo. Dicha tirada se aplica entonces a tu nuevo amante.

Tragedia Amorosa

Tirada	Tragedia
1	Hace algún tiempo, unos bandidos capturaron a tu amante y sigue cautivo.
2	Un día, tu amante desapareció misteriosamente y no sabes adónde fue.
3	Encarcelaron o exiliaron a tu amante por delitos que quizá no cometiera.
4	Una poderosa maldición os separó a ti y a tu amante.
5	Algo se interpuso entre vosotros y te viste obligado a matar a tu amante.
6	Tu amante se suicidó; puede que no sepas por qué.
7	Un noble secuestró a tu amante, a quien tomó en concubinato.
8	Un rival se libró de ti y se hizo con el amor de tu amante.
9	Unos monstruos mataron a tu amante; puede que fuese un accidente o que estuviera planeado.
10	Tu amante es un mago (o maga), un brujo o un monstruo racional, por lo que el romance está abocado al fracaso.

Amor Problemático

Tirada	Problema
1	La familia o amigos de tu amante te odian y no aprueban vuestro romance.
2	Tu amante se prostituye y se niega a abandonar su trabajo.
3	Tu amante padece una maldición menor, como paranoia u horribles pesadillas.
4	Tu amante se acostaba con cualquiera y se negó a parar cuando os conocisteis.
5	Tu amante tiene unos celos enfermizos y no soporta verte con un posible rival.
6	Discutís constantemente y nada puede impedirlo durante mucho tiempo. Siempre acabáis gritándoos.
7	Sois rivales profesionales. A menudo os robáis clientes mutuamente.
8	Uno de los dos es humano y el otro es no-humano, lo que os complica la vida.
9	Tu amante está casado. Puede que esté dispuesto a dejar a su pareja, o no.
10	Tus amigos o familiares odian a tu amante y no aprueban vuestro romance.

Tu Estilo Personal

Apellidos

Los humanos norteños suelen emplear como apellido “de X”, por lo que los nombres humanos suelen ser algo como Olsen de Kerrack o Agnes de Aldersberg. En Nilfgaard, donde la lengua principal es un dialecto de la lengua antigua, los nombres están unidos por “Var”, que indica pertenencia a una familia, o por “Aep”, que es el equivalente a “hijo de”; así pues, se obtienen nombres como Emhyr Var Emreis o Liam Aep Muir Moss. En algunas regiones se ven variantes de estas opciones, como sucede en lugares del Norte y de Nilfgaard en las que se usa “Van” en lugar de “de”, lo que da nombres como Carthia Van Canten. Sin embargo, normalmente estos casos se asocian con la nobleza. Por su parte, los no-humanos tienden a tener apellidos como Biberveldt, Chivay y similares. Para la mayoría de razas antiguas, los apellidos gaélicos son bastante apropiados aunque, para los enanos, te sugerimos apellidos de regiones más exóticas, como Hungría y otros países cercanos.

Nombres Comunes

En *The Witcher*, los nombres tienden a variar dependiendo de la región. Los nombres norteños son normalmente europeos continentales, mientras que los nombres en la Lengua Antigua tienden a ser galeses (o celtas en el caso de algunos elfos). Como excepción, los nombres de los isleños de Skellige son escandinavos. Los enanos, que hablan su propia lengua, tienen nombres que, en general, suenan más exóticos.

Cada personaje tiene un estilo personal que le distingue. Geralt, tanto si lleva barba como si se deja patillas, siempre tiene el pelo blanco, dos espadas a su espalda y una armadura ligera gastada. Si quieres probar con un estilo aleatorio o no estás seguro de cómo es tu personaje, tira en la tabla siguiente, una vez en cada columna.

Estilo

Tirada	Vestuario	Personalidad	Peinado	Complementos
1	Uniforme	Reservada	Largo y Suelto	Trofeos
2	Ropa de Viaje	Rebelde	Rapado	Anillos y Joyas
3	Ropa Elegante	Violenta	Corto e irregular	Baratijas
4	Ropa Harapienta	Idealista	Trenzado	Tatuajes
5	Ropa Práctica	Contemplativa	Largo y Despeinado	Pintura de Guerra
6	Ropa Tradicional	Seria	Calvo	Capa Sombría
7	Ropa Provocativa	Engañosa	Corto Uniforme	Pañuelos Llamativos
8	Ropa Pesada	Simpática	Desgreñado y Desastrado	Parche en un Ojo
9	Ropa Extraña	Arrogante	Peinado Complejo	Pieles
10	Ropa Extravagante	Nerviosa	Rapado por los Lados	Insignias y Placas

Valores

Tirada	Persona Apreciada	Valor Principal	Sentimientos hacia los Demás
1	Padre o Madre	Dinero	Las personas son herramientas que usar.
2	Hermano	Honor	Solo los míos, a los demás que les den.
3	Amante	Tu Palabra	No se puede confiar en nadie.
4	Amigo	Búsqueda de Placer	Las personas tienen que demostrar lo que valen.
5	Tú mismo	Conocimiento	Neutral.
6	Mascota	Venganza	Neutral.
7	Mentor	Poder	La gente es genial.
8	Personaje Público	Amor	Todos merecen la muerte.
9	Ídolo Personal	Supervivencia	Todos son unos cerdos hedonistas.
10	Nadie	Amistad	Toda vida es valiosa.

Nombres de Ejemplo

Norteño	Lengua Antigua	Isleño	Élfico	Enanés
Olsen	Aelwen	Sigurd	Yaevinn	Rodolf
Dagread	Taliesin	Aksel	Iorveth	Zoltan
Adalbert	Wynn	Laila	Aelirenn	Yarpen
John	Yorath	Ragnar	Filavandrel	Barclay
Agnes	Brynmor	Brynhild	Ge'els	Brouver
Aplegatt	Carys	Olaf	Shiadhal	Golan
Carduin	Deryn	Hakon	Nithral	Rhundurin

Tu Profesión



En *The Witcher*, el juego de rol, tu profesión es lo que haces para ganarte la vida. Es lo que mejor se te da y determina tu conjunto de habilidades básicas y posesiones iniciales. Recuerda que tu profesión solo establece lo que haces para vivir; salvo en el caso de la magia, no limita tu capacidad para otras cosas. Define en qué es más probable que quieras centrar tus avances pero no te limita en ese sentido. El mejor ejemplo es Zoltan Chivay (en sus apariciones en los videojuegos). Zoltan, uno de los mejores amigos de Geralt de Rivia, es un enano bebedor y pendenciero que ayudó a defender las murallas de Vergen ante las fuerzas del rey Henselt de Kaedwen. De profesión, Zoltan es un mercader y, más adelante, llegó a ser el propietario de una taberna.

Cada profesión se compone de cinco elementos:

1. Habilidad Típica

Cada profesión tiene una habilidad típica. Dicha habilidad diferencia a esta profesión de todas las demás: es una habilidad que solo puede adquirirse mediante años de entrenamiento en ese campo. Se considera parte del conjunto de habilidades por profesión cuando se adquieren habilidades.

2. Vigor

Cada profesión tiene un límite inicial de Vigor que representa la cantidad de caos primordial que puedes canalizar con seguridad a través de tu cuerpo para lanzar hechizos, realizar rituales e imponer maleficios.

3. Ventajas Mágicas

Las profesiones con magia inherente tienen ventajas mágicas. Son los hechizos, plegarias, maleficios, rituales y señales.

4. Conjunto de Habilidades

Cada profesión cuenta con un conjunto de habilidades que representa el conocimiento general adquirido como aprendiz de dicha profesión.

5. Equipo Inicial

Cada profesión incluye un equipo inicial del que puedes elegir varias posesiones con las que empezar. Son objetos que probablemente lleves contigo y uses en tu vida diaria al ejercer tu profesión.

Equipo de Brujo

El equipo especial de los brujos se encuentra en la sección para Brujos, a partir de la página 246.

Un Brujo es un Brujo

La raza y profesión de Brujo van de la mano. Si escoges una de las dos, debes escoger la otra.

Limitaciones de Mago

Las únicas dos razas que manifiestan una cantidad suficiente de magia son los humanos y los elfos. Solo puedes interpretar a un sacerdote o mago si eliges como raza humano o elfo. Ten presente que los elfos no tienen sacerdotes al uso que ejerzan dicha función en su sociedad, por lo que un jugador que desee interpretar a un sacerdote elfo deberá escoger una divinidad humana a la que venerar.

Artesano

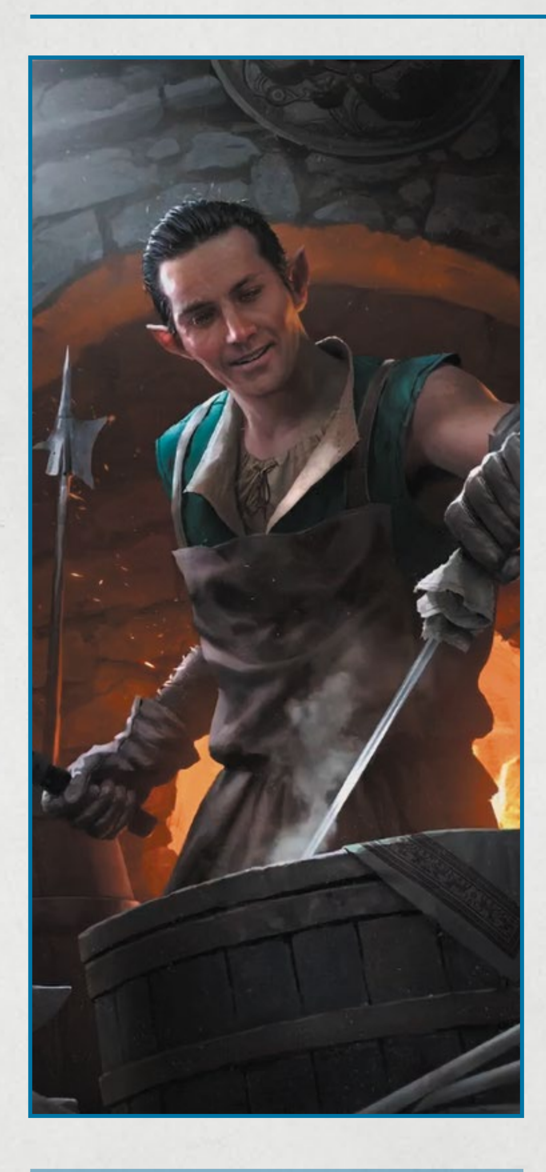
Habilidad Típica
Remendar

Vigor
0

Ventajas Mágicas
Ninguna

Habilidades
Alquimia
Artesanía
Atletismo
Bellas Artes
Callejeo
Cultura
Negociar
Persuasión
Proezas de Fuerza
Resistencia

Equipo (Elige 5)
50 coronas en componentes
Candado
Cofrecillo
Equipo de alquimia
Espada larga de hierro
Forja de reparaciones
Herramientas de artesano
Herramientas de mercader
Maza
Reloj de arena



Remendar (TÉC)

Un Artesano experimentado puede hacer un arreglo en un arma o armadura lo bastante bueno como para que funcione y que su portador/usuario siga luchando, ya sea empalmando una cuerda de arco, afilando una hoja rota o clavando una placa a un escudo partido. Si dedica un turno para realizar una tirada de **Remendar** con DO igual a la DO de Artesanía del objeto -3, el Artesano puede restaurar una armadura para que tenga la mitad de su CP completa o reparar un escudo para que tenga la mitad de su durabilidad completa. Hasta que se arregle debidamente en una forja, un arma remendada inflige la mitad del daño normal.

"¡Olvida esa basura! Te forjaré una espada capaz de matar dioses."

~Éibhear Hattori

Pa mí que artesano es el segundo oficio más común, después de granjero. Bué, las putas también andarán por ahí, pero ya mientiendes. Algunos los llaman artífices. ¡Je! Artesano incluye de to, de remendón a pocionero pero, si se meten en algún tipo daventura, probablemente sean herreros o alquimistas. Siempre va bien tener a mano uno desos mezclapociones. La alquimia es una ciencia que lleva mucho trecho rodao y hay un puñao de cosas útiles que solo pué preparar un buen alquimista. Ácidos, líquidos superinflamables, bombas... de to. Está claro que cualquiera con equipo dalquimia pué hacer esas cosas, pero solo un alquimista aplicao pué hacerlas como deben ser.

Dirás que es porque soy enano pero pa mí los herreros son los artesanos más respetables que rondan por ahí. Pasan horas junto a una forja encendía, trabajando los materiales más duros y con la mayor precisión. Un buen herrero pué hacer una espada tan afilá que perfore la armadura de los enemigos más correosos, o una armadura tan fuerte que resista a un condenao trol. Pasé un tiempo trabajando derrero en Angren, antes de la Segunda Guerra del Norte, y no es fácil. Cuando estuve metío en el ejército, luchando contra los negros, a mí y a unos mozos nos enviaron a los pantanos de Sodden pa parar un destacamento de nilfgaardianos. Aguantamos en el río, pero, tras to el día luchando, mi ballesta pilló humedá y la cuerda dio de sí. Allí mesmo, mientras los demás soltaban andanás y luchaban en el fango, un fabricante darcos llamao Klaus apañó una cuerda nueva pa mi ballesta y en un santiamén estaba disparando. Le debo la vida a ese tío.

~Rodolf Kazmer

Bardo

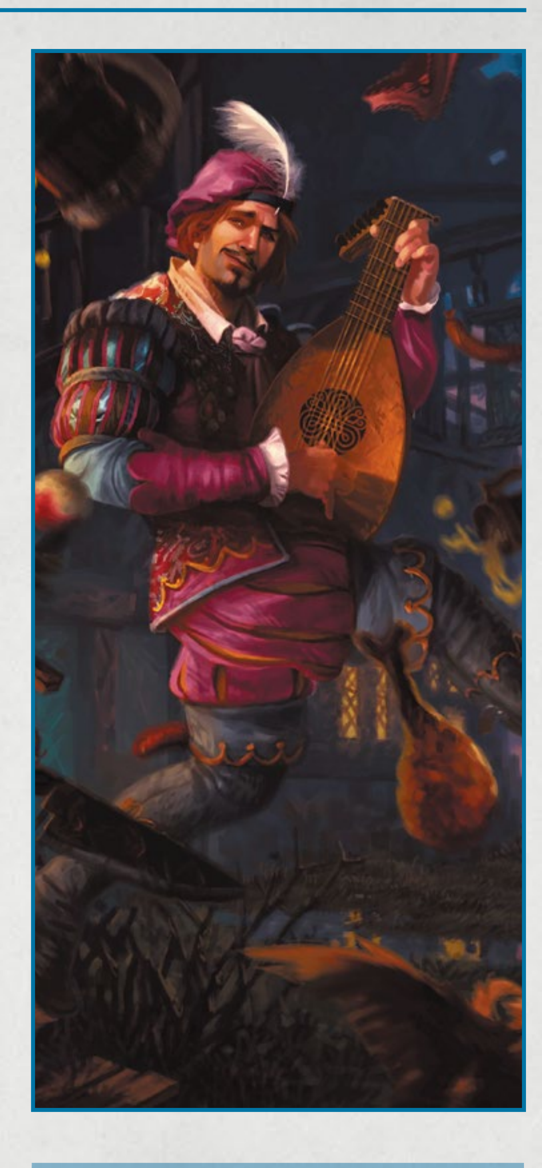
"Soy un poeta, bella dama. Acudo para alabar vuestra belleza ultraterrena, si me concedéis el honor de revelaros en vuestra plenitud."

~Jaskier

Je, nunca sabes por dónde te va a salir un bardo desos. Algunos de mis más mejores recuerdos tienen que ver con ellos... y algunos de los más peores embrollos en que he estao también. Pué que tencuentres con un bardo como el famoso Jaskier, el aventurero, poeta y eterno compañero del legendario brujo Geralt de Rivia. Un hombre que s'ha recorrío el mundo reuniendo conocimientos e historias, parando en cada ciudá pa contar sus relatos y cantar las tonás de sus muchas aventuras. Esos bardos están bien. Pero digamos que nunca sabrás qué es verdá y qué es un cuento. A los bardos se les da bien alterar la verdá cuando eso les hace quedar mejó. Bué, eso casi nunca hace daño a nadie.

No, los bardos con los que tiés que andarte con cuidao son los espías y manipuladores. Los bardos tienen mano para meterse en la cabeza de la gente, además de montarse cuentos. Te enredan, tiran de los hilos y t'hacen creer que sois amigos de verdá. Entonces, cuando menos te lo esperas, tencuentras con que un cuchillo se te hunde en el corazón. A nadie le sorprende que los diferentes reinos elijan a una montoná de bardos como espías. Por supuesto que un buen bardo también pué ser dutilidad pa cualquiera. Pongamos que necesitas enterarte duna leyenda, o quizá quieras cobrar una recompensa por el jefe duna banda peligrosa. Lo mejor que pués hacer pa enterarte de a quién estás buscando, ánde para y cómo hablar con él, es acudir a un bardo. ¡Ja! Como decía, nunca sabes por dónde te va a salir un bardo.

~Rodolf Kazmer



Juglaría (EMP)
Es maravilloso tener cerca un Bardo, especialmente cuando la compañía va escasa de fondos. Un Bardo puede dedicar una hora a realizar una tirada de **Juglaría** en el centro de un pueblo grande o ciudad. El resultado de esta tirada es la cantidad de dinero que reúne el Bardo actuando en las calles. Una pifia se resta al resultado de la tirada y, en caso de obtener un resultado negativo, no solo no se consigue ganar dinero sino que los lugareños abuchean al Bardo por su pésima interpretación, lo que conlleva un penalizador de -2 a Carisma con cualquier vecino de la ciudad hasta el día siguiente.

Habilidad Típica
Juglaría

Vigor
0

Ventajas Mágicas
Ninguna

Habilidades
Bellas Artes
Callejeo
Carisma
Engaño
Etiqueta
Interpretar
Lengua (elige 1)
Percepción Humana
Persuasión
Seducción

Equipo (Elige 5)
Baraja de Gwent
Botella de licor
Daga
Diario con cerradura
Espejo de mano
Perfume/Colonia
Saquillo
Tablero de póquer de dados
Un instrumento
Vaina para muslo

Brujo

Habilidad Típica
Formación de Brujo

Vigor
2

Ventajas Mágicas
Todas las Señales Básicas

Habilidades
Advertir/Notar
Alquimia
Atletismo
Deducción
Espada
Esquivar/Zafarse
Lanzar Hechizos
Montar
Sigilo
Supervivencia

Equipo (Elige 2)
Ballesta de mano
Caballo
Cuchillos arrojadizos (x5)
Equipo de alquimia
Gambesón con forro

Especial
Espada de acero de brujo
Espada de plata de brujo
2 Fórmulas de aceites
1 Fórmula de extracto
2 Fórmulas de pociones
Medallón de brujo



Formación de Brujo (INT)

La mayor parte de la vida de un Brujo transcurre entre los muros de su fortaleza, estudiando enormes tomos polvorientos y recibiendo un infernal entrenamiento de combate. Muchos dicen que la mejor arma de un Brujo es su conocimiento de los monstruos y su adaptabilidad a cualquier situación. Cuando se encuentra en un entorno hostil o en terreno difícil, un Brujo puede reducir las penalizaciones correspondientes en la mitad de su valor de **Formación de Brujo** (mínimo, 1). **Formación de Brujo** también se puede utilizar en cualquier situación en la que normalmente se emplease Saber de Monstruos.

"Este mundo no necesita un héroe. Necesita un profesional."

~Geralt de Rivia

Como te decía, viajé un tiempo con un brujo. Una vez le pregunté a qué santo seguía haciendo de brujo. No parecía serle de provecho. ¡Je! Un trabajo en que los críos corren pa casa y los padres encierran a sus hijas en cuanto llegas a la ciudad no parece hecho pa mí. Supongo que debería haberme esperao su respuesta: no sabía ser otra cosa. Pos tié sentío. Te pasas la vía entera haciendo algo asín y no tiés otra cosa que hacer. Pero no to es malo. Un brujo sigue siendo algo acojonante. Son unos espadachines de mil demonios: hasta vi a ese brujo parar una saeta que le habían disparao. Si eso no te parece brutal, sigue atendiendo. Esas piruetas tan vistosas que hacen los brujos puen destrozar a un espadachín que sea más lento. Hacen que la hoja se mueva tan rápido que apenas pués seguirla. Es como un rayo plateao. Si sobrevives a su espada, aún has de cuidarte de su dichosa alquimia. Al menos antiguamente, los brujos llevaban un montón de pociones y aceites que podían volverlos malas bestias en el campo de batalla: les hacían entoavía más rápidos, hacían que se curasen como hombres lobo... y pa colmo un brujo es una especie de pequeño mago. No es tan poderoso como un hechicero, eso sí, pero siguen pudiendo usar magia. Tien esas cosas llamadas Señales, que son gestos especiales con la mano que tien efectos mágicos. ¡Je! Un mago se reiría dellos porque parece que no están a la altura de los hechizos más básicos, pero son impresionantes ¿qué quieres que te diga? Sobre to creo que es bueno que los brujos solo cacen monstruos. O al menos antes era asín.

~Rodolf Kazmer

Criminal

“Marqué el rostro de la futura emperatriz. Es mi mayor logro.”

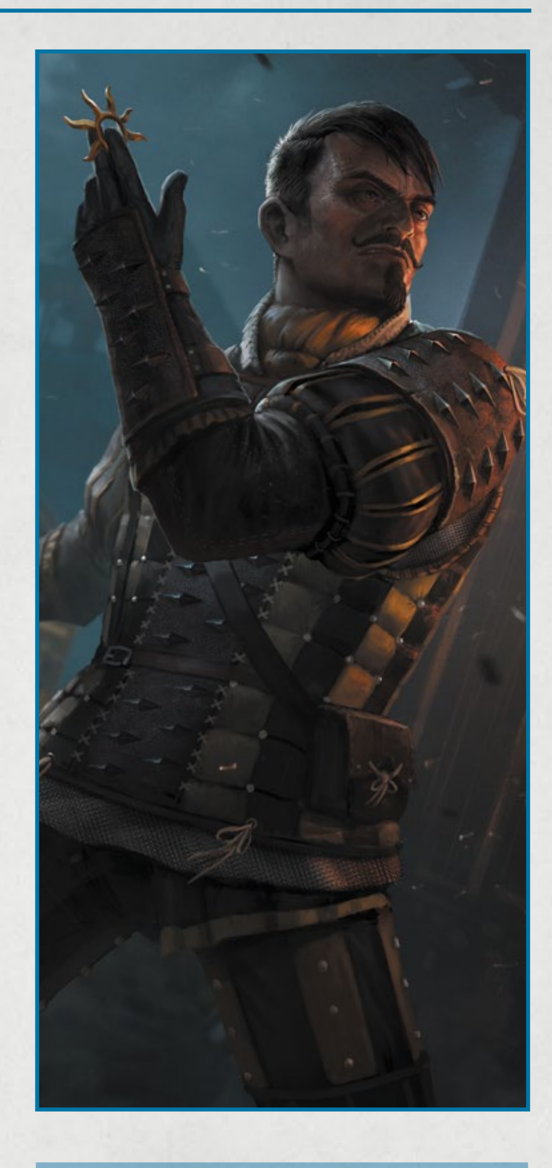
~Stefan Skellen

Criminal es un término mu amplio. Engloba to lo que va de un abridor de cajas fuertes profesional a asesinos a tiempo parcial. Pero tós tienen algo en común. ¡Ja! Que si les pillan, sacabó. Pa qué engañarnos, he tratao con criminales de Kovir a Gemmeria, ida y vuelta. Contrabandistas, asesinos, ladrones... de tós los colores y tamaños. A veces son buena gente. Algunos solo quieren sobrevivir. Los ladrones son bastante tratables y vienen mu bien. Los cerrajeros, cortabolsas y rateros son de lo mejorcito pa entrar en cualquier lao. Si tiés que cruzar una puerta cerrá o hacerte con cierto objeto con el menor ruido posible, lo mejor es recurrir a un ladrón.

Los cortagargantas están bien siempre que no seas su objetivo. Conocí algunos en su día. Siguen toa clase de códigos personales (más que muchos ladrones, me creo) con muchos detalles de a quién matar y a quién no, qué es demasiao arriesgao, qué es barato y qué te va a costar un ojo de la cara... Pero, al fin y al cabo, se dedican a matar y se les da bien. Conocí a una moza elfa que llevaba dieciséis cuchillos. Aunque no pude encontrarlos tós, ja, ja, ja.

Pa terminar, hasta donde yo sé, están los criminales profesionales. Jefes de bandas que tienen como negocio el crimen, en general. Son con los que tiés que andarte con más cuidao. A ese nivel hay zumbaos filántropos que roban a los ricos pa ayudar a su gente y un buen puñao dasesinos sádicos y despiadaos. Siempre preparando algún golpe, siempre buscando la situación que al final les venga mejor. Cuesta no sentirse una pieza en un tablero cuando uno está con ellos.

~Rodolf Kazmer



Paranoia Entrenada (INT)
Ya sean sicarios, ladrones, falsificadores o contrabandistas, todos los Criminales tienen en común una paranoia entrenada que les permite no meterse en líos. Cuando un Criminal se acerca a 10 m o menos de una trampa (incluyendo emboscadas, trampas experimentales y el resultado de la habilidad Trampear de un Hombre de Armas), puede realizar inmediatamente una tirada de **Paranoia Entrenada** contra la DO que supondría detectar la trampa, contra la tirada de Sigilo del grupo que embosca o contra una DO establecida por el DJ. Aunque no logre detectar la trampa, el Criminal sabe que algo anda mal.

Habilidad Típica
Paranoia Entrenada

Vigor
0

Ventajas Mágicas
Ninguna

Habilidades
Abrir Cerraduras
Advertir/Notar
Atletismo
Callejeo
Engaño
Falsificación
Hoja Corta
Intimidar
Juego de Manos
Sigilo

Equipo (Elige 5)
Bolsillo oculto
Cloroformo
Cuchillos arrojadizos (x5)
Dados cargados
Estilete nilfgaardiano
Herramientas de ladrón
Linterna de ojo de buey
Nudilleras
Vaina de antebrazo
Zurrón

Doctor

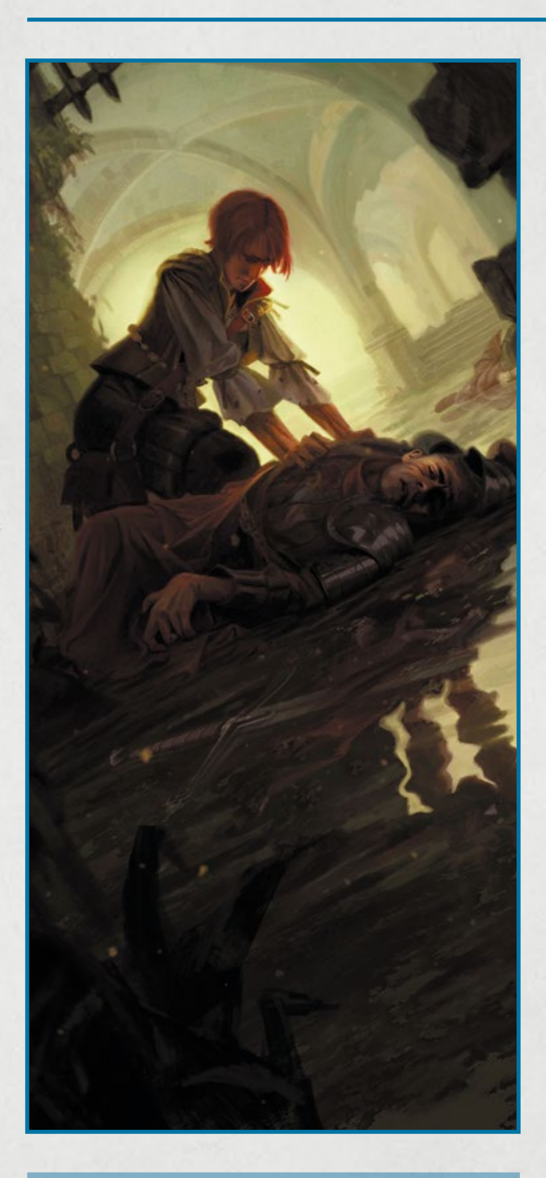
Habilidad Típica
Manos que Curan

Vigor
0

Ventajas Mágicas
Ninguna

Habilidades
Alquimia
Carisma
Coraje
Deducción
Etiqueta
Hoja Corta
Negociar
Percepción Humana
Resistir Coacción
Supervivencia

Equipo (Elige 5)
Daga
Herramientas de cirujano
Hierbas anestesiantes (x10)
Líquido desinfectante (x10)
Manta
Polvo coagulante (x10)
Reloj de arena
Set de escritura
Tienda de campaña grande
Velas (x10)



Manos que Curan (TÉC)

Cualquiera puede aplicar una unción y vendar un corte, pero un Doctor tiene formación médica real que le permite realizar cirugía compleja. Un Doctor con **Manos que Curan** es la única persona que puede curar una herida crítica. Para eso, debe superar una cantidad de tiradas de **Manos que Curan** que depende la gravedad de la herida crítica. La DO de la tirada también varía en función de la gravedad de la herida. **Manos que Curan** también se puede utilizar en lugar de la habilidad Primeros Auxilios.

"Voy camino del hospital de San Lebioda, en Wyzima, para ayudar a combatir la peste Catriona."

~Shani

Je, to quisque que haya servío alguna vez en un ejército sabe lo útil que pué ser un doctor. Camarada, si se mabriese ahora mesmo cada herida que ma curao un doctor, parecería más un ghul que un enano. Anduve un tiempo con un doctor de Nilfgaard. Je, uno de los pocos negros que he podío aguantar. Te juro quese hijoputa podía hacer milagros cuando le venía en gana. Claro que un buen doctor, de los de verdá, está entrenao pacer ese tipo de cosas. Traer a la gente de las mesmas puertas de la muerte. Usar to ese conocimiento que reciben en sus finas academias pa identificar achaques, heridas y demás. Averiguar la mejor manera darreglar lo que te pase...

Un buen doctor sabe también de yerbas medicinales. Vendo hojas, raíces y demás a puñaos a casi cualquier compadre culto que mencuentro por ahí, pero los doctores parecen ser los que más las usan. Cataplasmas, pociones, polvos... de to. Y to pa evitar sangraos, vomiteras y padecimientos. He oío que los herboristas buenos de verdá puen hasta hacer sus propios brebajes. A un servidor le parece un suicidio pero, ¿qué se yo? Mezclar los yerbajos que uno encuentra y sacar algo útil deso... ¡Je! De seguro que si no te sale un remedio acabas con un veneno igual defectivo. Con to lo que saben sobre cómo arreglar a una persona, un doctor bien pué estropiciarla. Sabe dónde hay que cortar, cómo hacer que las heridas sean entoavía más difíciles de tratar pa otro desgraciao. Toa clase de conocimientos que personalmente preferiría que nunca se usasen pa mal. Bué, supongo que en un mundo asín, hasta los matasanos tienen que defenderse de tanto en tanto.

~Rodolf Kazmer

Hombre de Armas

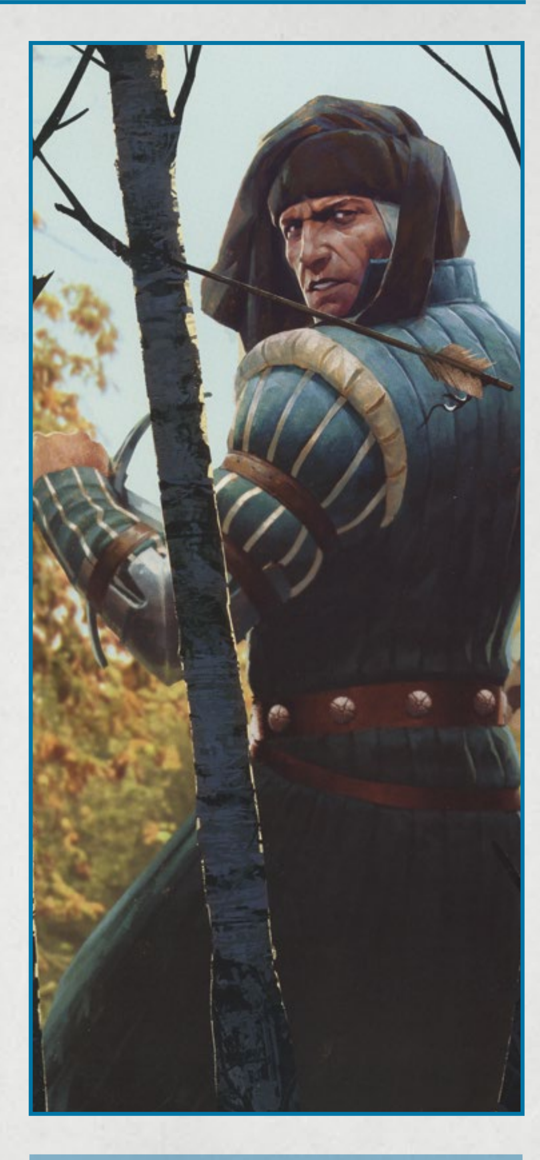
"Los soldados piensan de forma táctica. Saben cuándo atacar, cuándo retirarse, cuándo cargar y cuándo resistir."

~Vernon Roche

Ya sé lo que andas pensando: "¡Rodolf, pequeño cabrón! ¡Has luchao en dos campañas! ¡Seguro queres un hombre darmas! ¡Un soldao hasta las trancas! ¡Un soldao hasta el tuétano!" Y te equivocarías. Sí, luché en dos campañas. Fui batidor en la Primera Guerra del Norte, ballestero en la Segunda. Luché en Sodden. Luché en Brenna. Y nunca se me dio bien. No como a los soldaos de verdá que entrenaban pa eso toa su vida. Yo luchaba porque amo mi país. ¡Je! Deja que te diga que amar a tu país y tener una ballesta no te hacen un soldao.

Los soldaos de verdá son hombres como Vernon Roche y Juan Natalis. Dos de los mejores jodíos soldaos que haya conocío jamás. Saben lo que se hacen y casi nunca se meten en marrones. Un hombre darmas vive el combate y respira conflicto. Cuando no están en guerra sirven de guardaespaldas y mercenarios. En el campo de batalla son unas malas bestias y empuñan sus armas sin una pizca de miedo en el cuerpo. Cargan contra el enemigo con armaduras de lo mejorcito, blandiendo una puñetera espada tan alta como ellos mismos y cortando las cabezas de los caballeros que se acercan a ellos. Suelta a uno en los cenagales del Pontar y tendrás un depredador de verdá que rastreará a los elfos entre el follaje, que pondrá trampas en cada rincón y que leerá a sus enemigos como un puto libro abierto. Pon una ballesta en manos de un verdadero hombre darmas y le meterá una saeta en el ojo a un negro desde ciento veinte yardas. Puede que yo fuera un soldao, pero nunca seré un hombre darmas. Y créeme: por mí, perfecto.

~Rodolf Kazmer



Duro como un Cuerno (TCO)

Los auténticos Hombres de Armas, como los Franjas Azules de Temeria y la Brigada Impera de Nilfgaard, son soldados curtidos que nunca ceden ni se rinden. Cuando un Hombre de Armas pasa a tener 0 PV o menos, puede realizar una tirada de **Duro como un Cuerno** con una DO igual al doble de dichos PV negativos. Si tiene éxito, puede seguir luchando aplicando los penalizadores normales por superar su umbral de herida. Si la falla, pasa a Estado Mortal con normalidad, como si estuviese Herido. Cualquier daño adicional le obliga a realizar una nueva tirada con DO basada en su nueva cantidad de PV.

Habilidad Típica
Duro como un Cuerno

Vigor
0

Ventajas Mágicas
Ninguna

Habilidades
5 Habilidades de Combate cualesquiera*
Coraje
Esquivar/Zafarse
Intimidar
Proezas de Fuerza
Supervivencia

Equipo (Elige 5)
Ballesta y saetas (x20)
Brigandina
Cofia de malla
Cuchillos arrojadizos (x5)
Hacha de guerra
Jambia
Lanza
Pantalón acorazado
Rodela de acero
Zurrón

*: Arco, Atletismo, Ballesta, Bastón/Lanza, Espada, Hoja Corta, Melé y/o Pelea; también Montar y/o Táctica con el consentimiento del DJ.

Mago

Habilidad Típica
Formación Mágica

Vigor
5

Ventajas Mágicas
5 Hechizos de Novicio
1 Maleficio de Escaso Peligro
1 Ritual de Novicio

Habilidades
Bastón/Lanza
Cultura
Elaborar Rituales
Etiqueta
Lanzar Hechizos
Percepción Humana
Resistir Magia
Seducción
Urdir Maleficios
Vestuario y Estilo

Equipo (Elige 5)
100 coronas en componentes
Bastón
Daga
Diario
Espejo de mano
Reloj de arena
Saquillo
Set de escritura
Set de maquillaje
Vaina para muslo



Formación Mágica (INT)

Para considerarse Mago, una persona con aptitudes mágicas debe pasar por una de las academias de magia que hay en el mundo y aprender los fundamentos de las artes mágicas. Un Mago puede realizar una tirada de **Formación Mágica** cuando presencia un fenómeno mágico, ve un hechizo desconocido o se pregunta sobre teorías de la magia. El DJ establece la DO y, en caso de éxito, el Mago sabe todo lo posible sobre el tema en cuestión. También puede tirar **Formación Mágica** en lugar de Advertir/Notar para detectar hechizos, maleficios, seres que estén empleando facultades mágicas o aquellos cuya existencia o presencia en este mundo se deba a la magia.

"La magia es caos, arte y ciencia. Es maldición, bendición y progreso."

~Yennefer de Vengerberg

Magos, hechiceros y brujas; la gente los llama de to. Yo, por mi parte, los llamo problemas, pero es mi humilde opinión. Un mago solo es alguien que pué sacar magia natural de los reinos elementales, algo que la gente llama "Caos Primordial". Van a grandes escuelas mu finas, sobre to a Ban Ard y Aretusa, en el Norte, y a Gweision Haul, en el sur. Tuve algunos... ejem... asuntillos con cierta hechicera no hace muchas lunas y, entre unas cosas y otras, me iluminó un poco. Me dijo que los magos son poderosos conductos pa la energía mágica siempre que no usen demasiao poder, que puen hacer casi cualquier cosa con ella. Los magos, con trastos como varitas, bastones o amuletos pa concentrarse, puen hasta regular to ese poder y canalizar entoavía más. Dijo que en las academias enseñaban a los magos a tener seso y ser previsores, a usar la magia pacer avanzar la ciencia y mejorar la vida de la gente.

¡Je! Mu optimista me parece a mí. No pueo negar que los magos hacen que las cosas vayan mejor por aquí. Sin ellos, lo más seguro es que no hubiese ciencia tal y como la conocemos. Durante mucho tiempo, había un mago en la corte de casi tós los reyes. Como consejeros de la realeza, estaban entre las personas más poderosas e influyentes de tol mundo. Un buen puñao siguen usando esos trucos y trampas con los que se manejaban en la corte. Eso es la mitá de lo que los hace tan peligrosos. Pero luego saltó to ese follón con lo de la Logia de Hechiceras. Ahora nadie confía en los magos, ni en el Norte ni en el sur. Mi... "amiga" hechicera lo perdió to por esas putas malnacías. Ahora no pue ni entrar en una ciudad del Norte sin disfrazarse.

~Rodolf Kazmer

Mercader

"A un comprador le interesa mi colección y solo me faltan tres cartas."

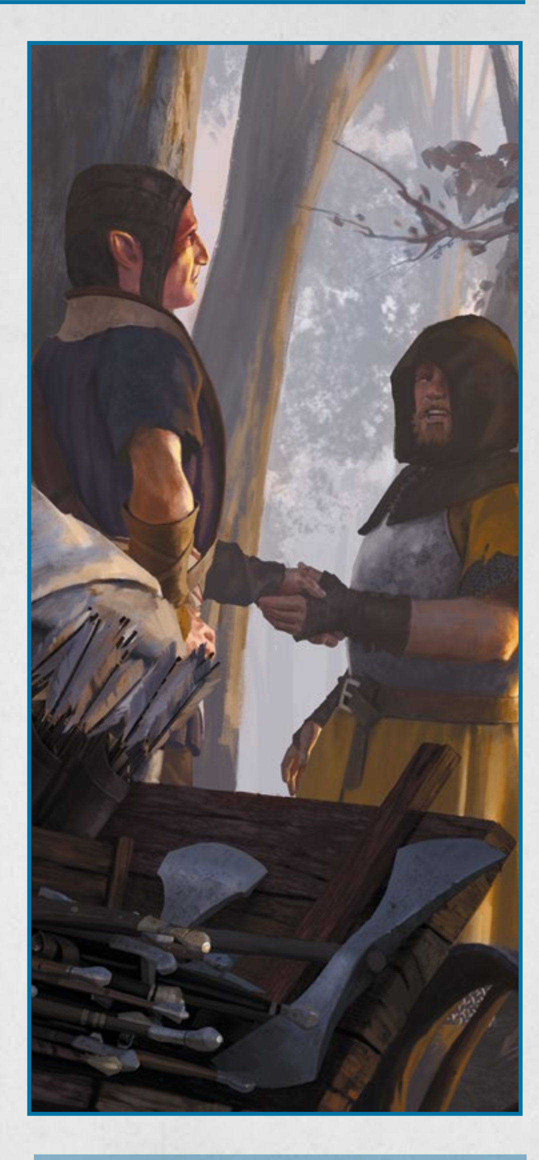
~Zoltan Chivay

Echa una ojeá. Mira en tu bolsa, tu zurrón y tus alforjas. Me juego lo que sea a que la mayoría de lo que tiés lo has sacao dalgún mercader. ¿A que he acertao?¡Je! Camarada, tol mundo se mete con los mercaderes pero no se pispan de que somos mu importantes.

Los mercaderes llevamos a la gente lo que necesitan. Cuando un hombre de Mettina quiere una espada ancha redania, pué jugarse el pellejo cruzando nuestro ancho y peligroso mundo o pué acudir a un mercader. Lo más seguro es que nunca veas Zerrikania pero, mientras lleguen barcos mercantes cada pocos meses, tendrás marfil, sables exóticos y lo que haga falta. Un buen mercader es una puerta al mundo entero. Sabemos lo que vendemos, ánde encontrarlo y cómo conseguirlo por dos chavos. O al menos pillar una ganga. Si necesitas información o quizá un favor, ve a un mercader. Tengo amigos por casi toas las ciudades y, por una monedajas, pueo averiguar casi cualquier cosa ande sea.

Y además está la guita. ¡Ah, los cuartos! Si eres un mercader medio decente, pués sacar tajá de casi cualquier cosa... dahí vienen los ingresos. Los ingresos traen más cuartos y los cuartos traen poder. ¿Que tiés que entrar en una fiesta refiná? Mucho más fácil cuando vas a la última y arrastras un monedero tan grande como el puño dun enano. ¿Que no tapetece ensuciarte las manos? Siempre hay alguien dispuesto a hacer el trabajo sucio por el precio adecuao. Un mercader vive o la diña según sus contactos, su conocimiento y sus productos. Mientras tengas esas tres cosas a punto, te forras. Y también va bien llevar una ballesta bajo el asiento del carro... no sea que tencuentres clientes de los que no regatean.

~Rodolf Kazmer



Trotamundos (INT)
Un Mercader medio se gana la vida comerciando, y dicho comercio atrae a clientes de toda la región. Pero un Mercader ambulante lleva el producto a sus clientes, recorriendo carreteras de todo el mundo y aprendiendo de sus gentes. Un Mercader puede realizar una tirada de **Trotamundos** cuando desee saber algún dato sobre un objeto, cultura o zona concretos. El DJ establece la DO y, si la supera, el Mercader recuerda lo que deseaba respecto a dicha cuestión, evocando recuerdos de la última vez que viajó por la zona.

Habilidad Típica
Trotamundos

Vigor
0

Ventajas Mágicas
Ninguna

Habilidades
Callejeo
Carisma
Cultura
Hoja Corta
Juego
Lengua (elige 2)
Negociar
Percepción Humana
Persuasión
Resistir Coacción

Equipo (Elige 3)
Ballesta y saetas (x20)
Daga
Diario
Herramientas de mercader
Set de escritura
Tienda de campaña grande

Carreta
Mula y una carreta con 1000 coronas de objetos comunes o cotidianos.

Sacerdote

Habilidad Típica
Iniciado de los Dioses

Vigor
2

Ventajas Mágicas
2 Plegarias de Novicio
2 Maleficios de Escaso Peligro
2 Rituales de Novicio

Habilidades
Carisma
Coraje
Elaborar Rituales
Enseñar
Lanzar Hechizos
Liderazgo
Percepción Humana
Primeros Auxilios
Supervivencia
Urdir Maleficios

Equipo (Elige 5)
100 coronas en componentes
Bastón
Bolsa ritual
Daga
Equipo de alquimia
Herramientas de cirujano
Hierbas anestesiantes (x5)
Líquido desinfectante (x5)
Polvo coagulante (x5)
Símbolo sagrado



Iniciado de los Dioses (EMP)

Las iglesias del mundo suelen ser lugares cálidos y acogedores, que ayudan a su comunidad y reciben gustosamente a los nuevos conversos. Un Sacerdote puede realizar una tirada de **Iniciado de los Dioses** con una DO fijada por el DJ en iglesias de la misma fe para obtener alojamiento gratuito, curación y otros servicios a discreción del DJ. **Iniciado de los Dioses** también sirve al tratar con miembros de la misma fe, aunque probablemente tengan menos que ofrecer que una iglesia bien aprovisionada. Ten presente que **Iniciado de los Dioses** no funciona con miembros de otras fes.

"Nosotros nos preocupamos por el equilibrio, la armonía entre todas las cosas, no solo de la población de truchas en los ríos."

~ Hierofante Armiño

Conocí una vé a un sacerdote sorprendentemente tolerante en Mag Turga que me dijo: "Tos encuentran a los dioses a su manera". Mimagino que es una buena manera de describir a los sacerdotes en general. Hay sectas en el Sur que creen en un gran cataclismo y un nuevo sol, fanáticos en el Norte que adoran la lumbre y algunos zumbaos de verdá que veneran a una diosa de la vida y fertilidá. ¡Je! La cosa es que tol mundo encuentra alguna divinidá en algún lao. Cuesta demostrar que tu dios es el único, asín que las iglesias crecen como setas. Algunos sacerdotes tién el don de la magia, aunque nunca admitirán que son como esos magos descreíos. ¡Je! No importa cuánto se parezca su magia, a ellos se la da su dios, asín ques aceptable. Normalmente estos sacerdotes atienden ciudades y pueblos grandes, cuidan de la moral de su región y saseguran que la gente sea beata y esté en armonía con su dios o lo que sea que adoren.

Luego tiés a los druidas. Buena gente siempre que no seas un furtivo o un peazo cabrón. Viven en comunión con la naturaleza y se pasan el tiempo manteniendo el equilibrio. Nunca he tenío el gusto de conocer a uno en persona, aunque he oío algunas cosillas. Hoy en día hay menos que antes. Muchos están en las Islas Skellige, según tengo entendío.

Y, pa terminar, están los radicales y los sectarios de verdá. Con esos tiés que andarte con ojo. Nunca sabes por ánde te va a salir un hijoputa zumbao guiao por la palabra de su dios. O peor entoavía, qué obligará a hacer a sus seguidores en nombre de sus dioses un sacerdote ávido de poder. Yo diría que en Redania, ahora mismo, vemos a qué llevan esas cosas. Ese lugar está patas parriba desde quel Fuego Eterno se hizo con el control.

~Rodolf Kazmer

Tus Características

Las características cuantifican las capacidades mentales y físicas inherentes de tu personaje: lo fuerte que es, lo listo que es, etc. A continuación se encuentran las nueve características que se emplean en *The Witcher*, el juego de rol; estas te indican lo que se le da bien o mal a tu personaje de forma innata. Tras ellas se listan las características derivadas; estas son valores más específicos que se generan a partir de tus características básicas.

Características

Inteligencia (INT): Para resolver acertijos, practicar ciencia, realizar deducciones y cosas así.

Reflejos (REF): Para luchar, esquivar y otras tareas que requieran reacciones rápidas y movimientos precisos.

Destreza (DES): Para ataques a distancia y para cualquier otra cosa que requiera equilibrio o coordinación mano-ojo.

Tipo Corporal (TCO): Para cosas que requieran mucha fuerza (como las proezas de fuerza) o resistencia física (como resistir enfermedades o fatiga).

Movimiento (MOV): Representa lo rápido que se mueve tu personaje. Puedes usar esta característica cuando participes en una persecución o para determinar cuánto te desplazas en un tiempo determinado.

Empatía (EMP): Para asuntos del corazón y las emociones. Seducir y convencer entran en esta categoría.

Técnica (TÉC): Para manejar maquinaria y elaborar cosas con precisión. También para el uso de artillería y para poner trampas.

Voluntad (VOL): Para intimidación, tiradas de magia y pruebas de resistencia mental. Indica tu capacidad para seguir avanzando y para controlar la magia.

Suerte (SUE): La Suerte es una reserva de puntos que se emplean para volver la situación en tu favor. Antes de realizar una tirada de habilidad, ya sea en tu turno o defendiéndote de otra persona, o antes de una tirada de salvación contra muerte, puedes invertir Suerte. Por cada punto que gastes, recibes un +1 al resultado final de tu tirada (en el caso de una tirada de salvación contra muerte, sumas 1 al número objetivo), pero debes decidir la cantidad de puntos que empleas *antes* de realizar dicha tirada. Tu reserva de Suerte se restablece al inicio de cada sesión.

Características Derivadas

Vigor (ver Profesión): Tu puntuación de Vigor indica la cantidad de puntos de Caos que puedes canalizar de una sola vez sin sufrir daño. Si el Coste total de Aguante de todos los hechizos que lances en un turno es superior a tu valor de Vigor, sufres daño (ver Sobreesfuerzo, página 166).

Aturdimiento (ATU): Tu valor de Aturdimiento representa lo difícil que es aturdirte o dejarte inconsciente. Cuando tengas que realizar una tirada de Salvación contra Aturdimiento, debes obtener en 1d10 un resultado inferior a este valor. Los modificadores a dicha tirada se aplican al valor del atributo, no al resultado del dado. **(Ver Tabla de Físico).**

Carrera (CARR) (MOVx3): Indica lo rápido que eres cuando te desplazas a velocidad de marcha. En un turno puedes desplazarte tantos metros como indique tu CARR.

Definir las Características

Hay dos maneras de establecer las características: puedes determinarlas al azar o asignar puntos. Para determinarlas al azar, tira 1d10 nueve veces (repitiendo los unos y doses) y reparte dichos resultados entre tus nueve características. En el caso de los Brujos, tira 1d12 nueve veces (no se repite ningún resultado) y repártelos de igual manera. Si te decantas por asignar puntos, el Director de Juego te dará una cantidad de puntos a repartir entre tus características (en función de la tabla siguiente). Al repartir puntos, ninguna característica puede tener un valor inferior a 1 ni superior a 10, aunque este valor puede aumentar al aplicar Ventajas o a causa del historial del personaje.

Tipo de Partida	Puntos
Normal	60
Difícil	70
Heroica	75
Legendaria	80

Valor	Significado
1-2	Inepto
3-4	Normal
5-6	Competente
7-8	Heroico
9-10	Increíble
11-12	Legendario
13	Superheroico

Dificultad Objetivo y Número Objetivo

Conviene tener presente la diferencia entre estos dos términos de juego.

La **Dificultad Objetivo (DO)** se emplea en pruebas de habilidad. Es el valor que se debe superar (no basta con igualar) con el resultado final de la tirada para tener éxito.

Por el contrario, el **Número Objetivo** se emplea en tiradas de salvación (contra aturdimiento o contra muerte). En estas tiradas debes obtener un resultado inferior al Número Objetivo (tampoco basta con igualarlo) para evitar sufrir las peores consecuencias de determinada situación.

Daño Adicional en Cuerpo a Cuerpo

Cuanto más fuerte es un luchador, más duro puede golpear. Al realizar ataques cuerpo a cuerpo o con armas arrojadizas, sumas una cantidad de daño adicional en base a tu TCO. En los valores de Puñetazo y Patada, este modificador ya se ha tenido en cuenta.

TCO	Daño Adicional
1-2	-4
3-4	-2
5-6	+0
7-8	+2
9-10	+4
11-12	+6
13	+8

Redondeos

Al calcular las características derivadas *siempre* se redondea hacia abajo. Así pues, un 4'5 es un 4, un 8'25 es un 8, etc.

Puntuación de Aguante (AGU)

Si tu puntuación de AGU llega a 0 o menos, ya sea porque gastes tus últimos puntos o porque un efecto reduzca esta puntuación, caes inconsciente y quedas aturdido. Para recuperar la consciencia, tu puntuación de AGU debe llegar a 20 (o tu AGU máximo, si este es inferior a 20), aunque eso no elimina automáticamente el aturdimiento, condición de la que debes librarte con normalidad.

Salto (CARR/5): Tu valor de Salto indica la cantidad de metros que puedes saltar con carrerilla, así como la distancia que puedes desplazarte trepando.

Puntos de Vida (PV): Este es el número de puntos de daño que puedes sufrir antes de entrar en Estado Mortal y empezar a desangrarte. **(Ver Tabla de Físico).**

Aguante (AGU): Tu Aguante indica cuánta energía puedes gastar antes de quedar exhausto, ya sea por esfuerzos físicos o por el uso de la magia. Funciona de forma similar a los Puntos de Vida. Cuando se agota, quedas exhausto y no puedes hacer nada salvo recuperarte. En general, 1 minuto de trabajo arduo o una hora de faena cotidiana cuestan 2 puntos de AGU. Lanzar hechizos y realizar acciones adicionales en combate también cuesta Aguante. Estos puntos se restauran cuando realizas una acción de Recuperarse, que te devuelve tanto Aguante como indique tu REC. **(Ver Tabla de Físico).**

Estorbo (EST) (TCOx10): Representa la cantidad de peso que puedes llevar sin verte ralentizado. Cuando lleves demasiado peso, resta 1 a tu REF, DES y MOV por cada 5 puntos por los que superes tu valor de Estorbo (mínimo 1). Puedes llegar a levantar una cantidad de peso muerto en kilogramos igual a 25 veces tu TCO.

Recuperación (REC): Tu Recuperación indica la cantidad de Salud que restablece tu personaje cada día que guarde cama. Además, es necesario que otra persona realice sobre el personaje una tirada de Primeros Auxilios o de Manos que Curan. **(Ver Tabla de Físico).**

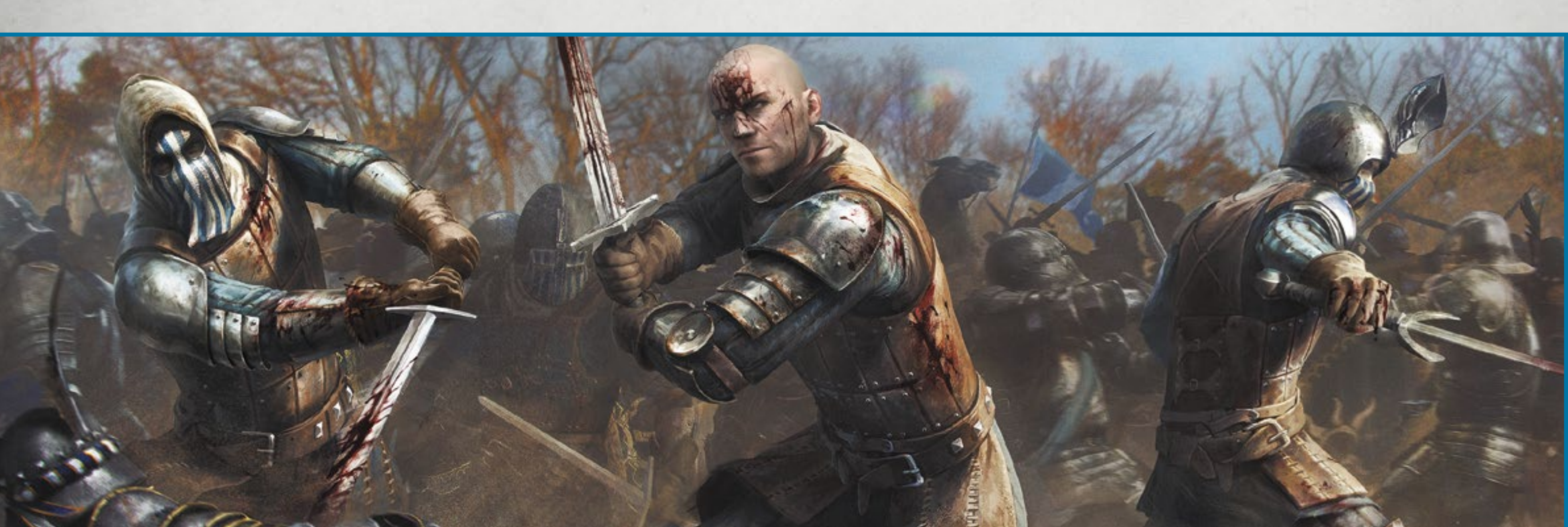
Puñetazo y Patada (PUÑ y PAT) (Ver Tabla de Combate sin Armas): Tus valores de Puñetazo y Patada reflejan la cantidad de daño que puedes causar con dichas maniobras. Estos ataques causan daño no letal.

Tabla de Físico

(TCO+VOL)/2	PV	AGU	REC	ATU
2	10	10	2	2
3	15	15	3	3
4	20	20	4	4
5	25	25	5	5
6	30	30	6	6
7	35	35	7	7
8	40	40	8	8
9	45	45	9	9
10	50	50	10	10
11	55	55	11	10
12	60	60	12	10
13	65	65	13	10

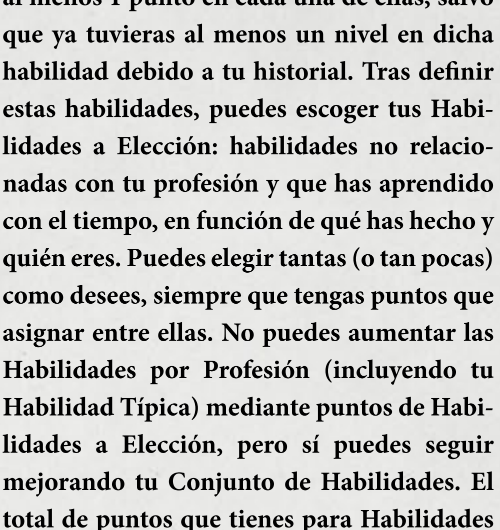
Tabla de Combate sin Armas

TCO	Puñetazo	Patada
1-2	1d6-4	1d6
3-4	1d6-2	1d6+2
5-6	1d6	1d6+4
7-8	1d6+2	1d6+6
9-10	1d6+4	1d6+8
11-12	1d6+6	1d6+10
13	1d6+8	1d6+12



Tus Habilidades

Tras establecer tus características, debes repartir puntos entre tus habilidades para determinar en qué se ha formado tu personaje. Asignar puntos a una habilidad significa que te has entrenado en ella. Cuantos más puntos tengas, más conocimiento y experiencia tienes en ese campo. Según el historial del personaje, puede que ya tengas algunos puntos asignados a una o varias habilidades. Las habilidades tienen valores de entre 0 y 10 puntos y nunca pueden ser mayores de 10. Los bonificadores, como los modificadores raciales, pueden elevar una puntuación de habilidad por encima de 10. Durante la creación de tu personaje, las habilidades tienen un valor máximo de 6 (sin contar bonificadores raciales, pero incluyendo modificadores por historial). Sin embargo, puedes llevarlas más allá de ese valor a lo largo de la partida. Para hacerte una idea de lo que representan los valores de habilidad en términos reales, consulta la tabla al margen.



Tus primeras 11 habilidades serán el Conjunto de Habilidades y la Habilidad Típica de tu Profesión. Cuentas con 44 puntos para repartir entre esas 11 habilidades. En el caso del Conjunto de Habilidades, debes asignar al menos 1 punto en cada una de ellas, salvo que ya tuvieras al menos un nivel en dicha habilidad debido a tu historial. Tras definir estas habilidades, puedes escoger tus Habilidades a Elección: habilidades no relacionadas con tu profesión y que has aprendido con el tiempo, en función de qué has hecho y quién eres. Puedes elegir tantas (o tan pocas) como desees, siempre que tengas puntos que asignar entre ellas. No puedes aumentar las Habilidades por Profesión (incluyendo tu Habilidad Típica) mediante puntos de Habilidades a Elección, pero sí puedes seguir mejorando tu Conjunto de Habilidades. El total de puntos que tienes para Habilidades a Elección es igual a la suma de tus valores de Inteligencia y Reflejos.

Nivel de Habilidad	Significado
1-2	Inepto
3-4	Normal
5-6	Competente
7-8	Heroico
9-10	Increíble
11-12	Legendario
13	Superheroico

Habilidades Complejas

Es importante tener en cuenta que, aunque mejorar la mayoría de habilidades en 1 nivel cuesta 1 punto, las habilidades marcadas con un (2) cuestan 2 puntos por cada nivel.

Rodolf Habla de la Alquimia

Pos eso, una vez probé la alquimia... una y no más. ¡Je! Te juro por tós los dioses que tengo suerte de seguir en mi pellejo. La alquimia es un güeso duro de roer. Sobre to por tener que andar midiendo y esperando y to eso. Y ahí andaba un servidor, midiendo cucharás canijas de calciun equum y diminutas tajás de raíz de mandrágora, hirviéndolo to sastamente cuarenta y cinco minutos, dejándolo en reposo exactamente veinticinco minutos... al final no tuve güevos a beberme eso. Parecía fango del fondo un lago. ¡Je! Lo iba a tirar por la ventana, pero se me cayó una gota y me hizo un bujero en el zapato...

~Rodolf Kazmer

INTELIGENCIA
Advertir/Notar
Callejeo
Cultura
Deducción
Enseñar
Etiqueta
Lengua: Antigua (2)
Lengua: Enanés (2)
Lengua: Norteño (2)
Negociar
Saber de Monstruos (2)
Supervivencia
Táctica (2)

REFLEJOS
Bastón/Lanza
Espada
Esquivar/Zafarse
Hoja Corta
Melé
Montar
Navegar
Pelea

DESTREZA
Arco
Atletismo
Ballesta
Juego de Manos
Sigilo

TIPO CORPORAL
Proezas de Fuerza
Resistencia

EMPATÍA
Bellas Artes
Carisma
Engaño
Interpretar
Juego
Liderazgo
Percepción Humana
Persuasión
Seducción
Vestuario y Estilo

TÉCNICA
Abrir Cerraduras
Alquimia (2)
Artesanía (2)
Disfraz
Falsificación
Preparar Trampas (2)
Primeros Auxilios

VOLUNTAD
Coraje
Elaborar Rituales (2)
Intimidar
Lanzar Hechizos (2)
Resistir Coacción
Resistir Magia (2)
Urdir Maleficios (2)

"Valor Base"

El término **valor base** se refiere a la suma de la característica apropiada más tu nivel de Habilidad. Cuando realizas una tirada de habilidad, sumas dicho valor base al resultado del dado.

Lengua Materna

Se considera que tienes fluidez en la lengua de tu tierra natal. Eso supone un +8 en tu lengua materna. Si eres de Nilfgaard, Dol Blathanna o Skellige, hablas la lengua antigua, aunque se trata de dialectos distintos (ver **Dialectos**). Si eres del Norte, conoces la lengua común. Si eres de Mahakam, hablas enanés.

Dialectos

Técnicamente, las razas antiguas, los nilfgaardianos y los isleños hablan dialectos distintos de la Lengua Antigua. En aras de la simplicidad, se consideran una misma lengua. Si quieres ser más preciso en este aspecto, puedes considerar que tienes 2 puntos menos en Lengua Antigua cuando te enfrentas a un dialecto distinto de dicho idioma.

Descripción de Habilidades

Inteligencia

Advertir/Notar: Darte cuenta de cosas o descubrir anomalías en tu entorno. Con un valor base de 10 eres una persona relativamente atenta, capaz de fijarte en la gente que pasa a tu lado y en cambios notables en tu entorno. Con un valor base de 13 eres una persona muy atenta, capaz de notar pequeños cambios en lo que te rodea y de oír a alguien que intente moverse sigilosamente. Con un valor de 16 eres una persona extremadamente atenta, capaz de señalar cambios minúsculos en tu entorno y a la que rara vez se pilla desprevenida. Con un valor base de 20 estás en alerta constante y no hay casi nada que pueda suceder a tu alrededor sin que te des cuenta, hasta a las criaturas invisibles les cuesta pasar desapercibidas.

Callejeo: Conocimiento de las calles. Esta habilidad está menos relacionada con la geografía que con saber cómo desenvolverte en ciertas zonas. Con un valor base de 10 sabes lo suficiente como para evitar a los atracadores y localizar los barrios buenos de la ciudad. Con un valor base de 13 puedes determinar qué facciones dominan una zona y por qué. Con un valor base de 16 puedes deducir, con solo estudiar una zona, una cantidad estupenda de información sobre ella, e identificar con facilidad a los personajes importantes de la ciudad y la relación que existe entre ellos. Con un valor base de 20 eres capaz de evaluar fácilmente toda una ciudad y de averiguar lo suficiente como para pasar por un lugareño.

Cultura: El nivel de educación formal que has recibido. Con un valor base de 10 tienes unos conocimientos básicos, lo que sabrías si tus padres te contasen cómo es el mundo. Con un valor base de 13 probablemente alguien te haya enseñado o acudieses a una de las pocas escuelas que había cerca de donde vivías. Con un valor base de 16 has reunido bastantes conocimientos y probablemente has ido a Oxenfurt o a una universidad similar. Con un valor base de 20 eres un individuo muy culto que deja sin palabras a profesores y a magos consejeros.

Deducción: La habilidad de inferir una conclusión a partir de las pistas que hay a tu alcance. Con un valor base de 10 sueles tener corazonadas que te llevan en la dirección correcta. Con un valor base de 13 tus corazonadas suelen ser ciertas y puedes respaldarlas con argumentos lógicos. Con un valor base de 16 sueles poder averiguar lo que ha sucedido o lo que puede suceder a partir de unas cuantas pistas. Con un valor base de 20 tus deducciones casi nunca son erróneas y puedes encontrar respuestas con los menores indicios.

Enseñar: La capacidad de transmitir habilidades a otros. Esta habilidad no es necesaria para formar a otros, pero hace que sea mucho más fácil. Con un valor base de 10 puedes hacer una demostración básica a alguien, aunque puede que no siempre te entienda. Con un valor base de 13 puedes enseñar los fundamentos de una habilidad a un alumno aplicado sin problemas. Con un valor base de 16 podrías enseñar incluso a alumnos desmotivados los pormenores de una habilidad si dispones de tiempo. Con un valor base de 20 eres todo un maestro y puedes conectar con cualquiera; tus lecciones quedan claras de inmediato y rara vez tienes que repetirlas.

Etiqueta: Mezclarse en situaciones sociales y no quedar mal ante un entorno sofisticado. Con un valor base de 10 sabes cómo dirigirte a la nobleza y puedes desenvolverte en un barrio elegante. Con un valor base de 13 puedes asistir a una fiesta y no llamar la atención. Con un valor base de 16 tienes un porte elegante (caballeroso, sabedor de todas las normas sociales y capaz de desenvolverte con naturalidad). Con un valor base de 20 conoces incluso las normas implícitas de las más altas esferas y probablemente seas capaz de impresionar al propio Emperador de Nilfgaard.

Lengua (2): Habilidad para comunicarte en una lengua concreta. Las lenguas que se pueden aprender mediante esta habilidad son la lengua común (el idioma de los norteños), la lengua antigua (idioma de Nilfgaard, Skellige y los no-humanos salvo enanos) y el enanés (el

idioma de los enanos). Con un valor base de 10 conoces los fundamentos de una lengua y puedes leerla despacio; al hablar, tu acento es atroz y lo haces de forma lenta y atropellada. Con un valor base de 13 conoces la lengua lo bastante bien como para leerla, escribirla y hablarla, pero se te escapan algunos tecnicismos y jergas. Con un valor base de 16 tienes absoluta fluidez en dicha lengua e incluso puedes descifrar algunos dialectos. Con un valor base de 20 no solo tienes fluidez en dicha lengua, sino que conoces todos los dialectos y formas antiguas del idioma.

Negociar: Arrancar un negocio y llevarlo adelante. Con un valor base de 10 puedes llevar un puesto de limonada básico. Con un valor base de 13 probablemente puedas regentar una taberna y no ir a la quiebra. Con un valor base de 16 eres un empresario de éxito que ha dirigido otros negocios y rara vez comete un error. Con un valor base de 20 eres un maestro de los negocios, capaz de dirigir no solo un negocio sino todo un emporio mercantil.

Saber de Monstruos (2): Habilidad para discernir información sobre monstruos. Con un valor base de 10 eres capaz de diferenciar un nekker de un ghul. Con un valor base de 13 te haces una idea de a qué categoría pertenece cada monstruo. Con un valor base de 16 estás versado en los puntos fuertes y débiles de los monstruos más comunes. Con un valor base de 20 rara vez te encuentras con una bestia que no puedas analizar en cuestión de segundos; hasta un brujo estaría orgulloso de alcanzar ese nivel.

Supervivencia: Sobrevivir en campo abierto y localizar una presa. Con un valor base de 10 sabes encender un fuego, qué plantas comunes son venenosas y seguir rastros. Con un valor base de 13 podrías sobrevivir en solitario en la naturaleza pasando alguna penuria, e incluso podrías ganarte la vida cazando. Con un valor base de 16 podrías ser ermitaño o explorador, capaz de vivir en campo abierto sin dificultad. Con un valor base de 20 sabes casi todo lo que se puede saber sobre la naturaleza, no hay entorno natural al que no puedas adaptarte ni presa que se te escape.

Táctica (2): Anticipar los movimientos de los enemigos y establecer planes en consecuencia. Con un valor base de 10 puedes deducir los fundamentos del plan de ataque de una turba sin entrenamiento. Con un valor base de 13 probablemente pudieras liderar con éxito un pequeño batallón de soldados y derrotar a una fuerza enemiga de tamaño similar. Con un valor base de 16 podrías estar al cargo de una compañía mercenaria que represente una fuerza militar importante, capaz de adaptarse a toda clase de situaciones por tu mando experto. Con un valor base de 20 podrías ser un general en toda regla, que lidera ejércitos enteros con suficiente habilidad táctica y estratégica como para salvar el día contra todo pronóstico.

Reflejos

Espada: Usar espadas. Con un valor base de 10 puedes empuñar espadas de forma fiable. Con un valor base de 13 eres un profesional y puedes lanzarte al campo de batalla. Con un valor base de 16 ganas la mayoría de duelos que libras. Con un valor base de 20 eres un curtido veterano que deja un rastro de muerte en el campo de batalla.

Esquivar/Zafarse: Esquivar ataques y proyectiles y liberarse de presas. Con un valor base de 10 puedes esquivar ataques evidentes y zafarte de presas débiles. Con un valor base de 13 puedes esquivar una lanza si la ves venir y sabes cómo liberarte de sujeciones básicas. Con un valor base de 16 puedes esquivar proyectiles, como flechas y saetas, si puedes verlos venir. Con un valor base de 20 puedes esquivar cosas de las que no seas totalmente consciente y escapar de toda clase de restricciones.

Hoja Corta: Usar armas ligeras, como dagas y cuchillos de cocina. Con un valor base de 10 puedes empuñar hojas cortas de forma fiable. Con un valor base de 13 eres un profesional y puedes blandir una hoja corta con una habilidad comparable a la de un asesino. Con un valor base de 16 puedes rivalizar con curtidos veteranos del combate a cuchillo. Con un valor base de 20 eres un experto que puede enfrentarse a múltiples oponentes a la vez.

Forrajear

Supervivencia puede utilizarse para forrajear casi cualquier cosa que se pueda encontrar en la naturaleza. Forrajear comida para toda la compañía suele ser bastante sencillo, como puedes comprobar en la tabla siguiente, pero también puedes buscar ingredientes alquímicos y obtener componentes. La DO para forrajear dichos componentes se indica en las páginas 128 y 143.

DO de Forrajear	Ubicación
10	Bosques
12	Llanuras
14	Costa
14	Montañas
15	Cuevas
18	Desierto
20	Tundra

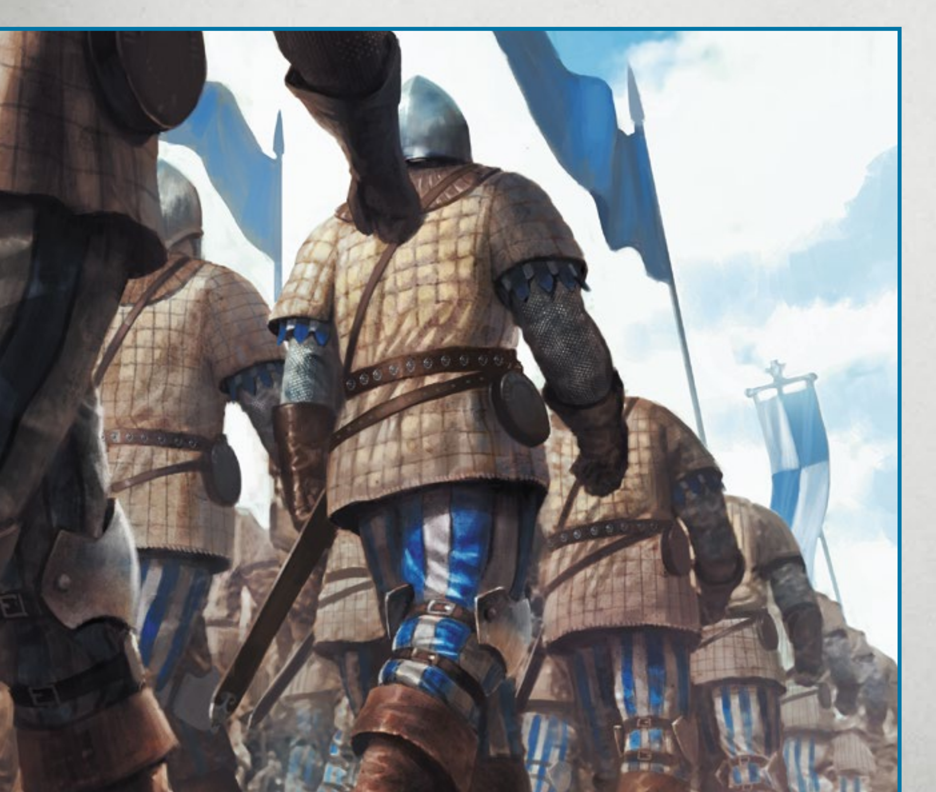
Armas Monstruosas

A diferencia de los humanos y otras razas "racionales", muchos monstruos atacan con garras, colmillos, pezuñas o con la cola. Salvo que se indique lo contrario, para estos ataques se emplea la habilidad Melé. Muchos de estos monstruos también poseen la habilidad Pelea, que emplean para Apresar.

Lanza/Bastón: Usar armas largas como bastones, alabardas y lanzas. Con un valor base de 10 puedes empuñar armas de asta de forma fiable. Con un valor base de 13 eres un profesional y puedes usar una pica con una habilidad comparable a la de un soldado entrenado. Con un valor base de 16 puedes mantener la posición firme frente a una carga de caballería. Con un valor base de 20 eres un muro de madera y acero compuesto por una sola persona.

Melé: Usar armas tales como látigos, garrotes y hachas. Con un valor base de 10 puedes empuñar armas de melé de forma fiable. Con un valor base de 13 puedes blandir un hacha con una habilidad comparable a la de un soldado profesional. Con un valor base de 16 puedes rivalizar con curtidos veteranos del combate cuerpo a cuerpo. Con un valor base de 20 eres un maestro del cuerpo a cuerpo que puede enfrentarse a múltiples oponentes a la vez.

Montar: Cabalgar e ir, en algunos casos, a lomos de otros animales o incluso monstruos. Con un valor base de 10 puedes montar un caballo entrenado sin caerte. Con un valor base de 13 puedes montar lo suficientemente bien como para correr y saltar pequeños obstáculos. Con un valor base de 16 puedes controlar caballos salvajes y montar a pelo sin demasiados problemas. Con un valor base de 20 puedes realizar trucos de monta y hasta intentar montar bestias más peligrosas.



Navegar: Pilotar barcos y controlar embarcaciones marítimas. Con un valor base de 10 puedes navegar en aguas tranquilas. Con un valor base de 13 puedes manejarte en aguas agitadas y evitar obstáculos con facilidad. Con un valor base de 16 puedes maniobrar en alta mar y escapar de sirenas y sumergidos. Con un valor base de 20 puedes cruzar en barco las tormentas más peligrosas sufriendo daños mínimos.

Pelea: La capacidad de luchar cuerpo a cuerpo con puños, pies y demás. Con un valor base de 10 eres un luchador competente y probablemente puedas ganar una pelea típica. Con un valor base de 13 eres un púgil hábil y derrotarás con facilidad a cualquier luchador de taberna. Con una puntuación base de 16 eres muy diestro en combate sin armas, conoces varias técnicas y es probable que puedas vencer a soldados entrenados. Con un valor base de 20 eres un maestro del combate sin armas y puedes derrotar desarmado casi a cualquiera; puedes imponerte incluso a guerreros armados.

Destreza

Arco: Disparar con arco y flechas. Con un valor base de 10 puedes encordar un arco y dispararlo con una puntería aceptable. Con un valor base de 13 eres un arquero hábil en el campo de batalla y puedes disparar en combate con precisión. Con un valor base de 16 puedes acertar a la mayoría de objetivos y disparar con una rapidez superior a la de otros arqueros. Con un valor base de 20 eres un maestro del arco y puedes acertar a casi cualquier objetivo, sin importar la distancia ni el tamaño.

Atletismo: La habilidad necesaria para escalar, mantener el equilibrio, emplear armas arrojadizas y demás. Con un valor base de 10 puedes trepar por superficies rocosas irregulares y acertar a un objetivo estático. Con un valor base de 13 puedes escalar edificios con bastante facilidad y luchar en tejados inclinados. Con un valor base de 16 puedes caminar por la cuerda floja y lanzar dagas y similares contra las rendijas de una armadura. Con un valor base de 20 puedes realizar acrobacias en la cuerda floja, luchar sobre vigas y escalar cualquier superficie no engrasada.

Ballesta: Disparar una ballesta. Con un valor base de 10 puedes encordar una ballesta y dispararla con una puntería aceptable. Con un valor base de 13 eres un ballestero hábil en el campo de batalla y puedes disparar en combate con precisión. Con un valor base de 16 puedes acertar a la mayoría de objetivos y disparar con una rapidez superior a la de otros ballesteros. Con un valor base de 20 eres un maestro de la ballesta y puedes acertar a casi cualquier objetivo, sin importar la distancia ni el tamaño.

Juego de Manos: Realizar trucos de prestidigitación, hacer aparecer y desaparecer objetos pequeños, robar y deslizar cosas en bolsillos ajenos. Con un valor base de 10 puedes realizar trucos sencillos como sacarte algo del bolsillo y hacer como si acabara de aparecer. Con un valor base de 13 puedes hurgar en un bolsillo ajeno y contar con que no te descubran. Con un valor base de 16 puedes deslizar algo en el bolsillo de un espectador atento o sacarle algo del bolsillo ante sus narices. Con un valor base de 20 puedes hacer desaparecer objetos de mayor tamaño, incluso espadas y animales pequeños.

Sigilo: Moverte en silencio en tu entorno y actuar sin ser percibido. Con un valor base de 10 puedes pasar junto a guardias dormidos sin despertarlos. Con un valor base de 13 puedes evitar a unos guardias y sacar armas discretamente sin que nadie se dé cuenta. Con un valor base de 16 eres sigiloso como un asesino entrenado y rara vez te descubren cuando te escabulles por cualquier lugar. Con un valor base de 20 puedes colarte en edificios seguros con facilidad, eludir a guardias alerta y sacar una hoja justo detrás de alguien sin ser descubierto.

Tipo corporal

Proezas de Fuerza: Levantar, rasgar y doblar objetos pesados y duros. Con un valor base de 10 puedes levantar a una persona grande sobre tu cabeza y romper listones de madera. Con un valor base de 13 puedes rasgar por la mitad libros finos, destrozar cajones de madera y doblar barras metálicas finas. Con un valor base de 16 puedes soltar grilletes y romper metal oxidado. Con un valor base de 20 puedes doblar barrotes de una prisión y abollar metales.

Resistencia: Soportar la fatiga, la tortura y las drogas. Con un valor base de 10 eres duro, capaz de viajar a marchas forzadas y aguantar el dolor de una pelea de bar larga. Con un valor base de 13 has endurecido tu cuerpo ante el dolor de una tortura y puedes resistir a interrogadores aficionados. Con un valor base de 16 has fortalecido tu mente más allá del empeño de la mayoría de interrogadores y puedes viajar durante días casi sin comida ni agua. Con un valor base de 20 eres un hueso duro de roer que se ríe en la cara de torturadores veteranos, y que puede sobrevivir más de lo que nadie debería ante las inclemencias del tiempo y la escasez de provisiones.

Empatía

Bellas Artes: Crear obras de arte, desde pintar a componer música, pasando por soplar vidrio. Cada vez que adquieras esta habilidad debes especificar en qué arte estás especializado. Con un valor base de 10 has practicado dicha habilidad y puedes crear obras de arte. Con un valor base de 13 tienes soltura en tu arte y puedes crear obras tan impresionantes que se pueden vender en un mercado. Con un valor base de 16 eres un artista experimentado y puedes mantenerte creando y vendiendo tu obra. Con un valor base de 20 eres un artista de talento incomparable y no es descartable que un rey o emperador te haga encargos.

Carisma: Llevarse bien con la gente. Con un valor base de 10 te es fácil hacer amigos en tu taberna local. Con un valor base de 13 caes bien y es raro que te ganes enemigos. Con un valor base de 16 eres el alma de la fiesta y a los demás les cuesta estar enfadados contigo mucho tiempo. Con un valor base de 20 podrías convencer a un trol furioso de tomar una pinta contigo mientras jugáis una partida de gwent.

Engaño: Mentir y confabular. Con un valor base de 10 puedes mentir sobre si has comido una ración de más o convencer a unos campesinos de que no les estabas espiando. Con un valor base de 13 tienes bastante soltura mintiendo y puedes hacerlo sobre cualquier cosa sin que se note demasiado. Con un valor base de 16 puedes ocultar muy bien tus mentiras e incluso engañar

Ballestas

Muchos no pillan por qué iba nadie a querer una ballesta si pué tener un arco largo. No les culpo. Manejo la ballesta desde quera un pequeñajo retaco y siempre ha sío mi arma favorita. Ya sabes que hace falta fuerza pa manejar un arco. Fuerza, mano firme, buen ojo y mucho aguante. ¡Si comparas, una ballesta es pan comío! Trastos que la tensan pa ti, una mira recta pa apuntar y un cómodo mango. Además, pués mantenerla tensá tol tiempo que quieras. Genial pa localizar objetivos entre las sombras. Tengo que admitir que no son mu rápidas. ¡Je! Macuerdo de la Segunda Guerra del Norte: estaba yo ahí plantao delante de un caballero que cargaba contra mí. Me cargué su caballo pero no pude meter otra saeta hasta que tuve encima al condenao. ¿Alguna vez tas cargao a un hombre a golpes de ballesta? No es ná fácil.

~Rodolf Kazmer

Crear Arte

Dejamos a discreción del Director de Juego lo que puedes crear y por cuánto lo puedes vender. Evidentemente, cuanto mejor sea la tirada, más valdrá en el mercado tu obra.



Crecer Siendo Pobre

Si uno posee escasa riqueza y aún menos prestigio, poca opción le queda salvo volverse cortabolsas o bardo. Dado que yo no tenía talento para la música, encontré muchas otras fuentes menores de ingresos. He mencionado algunas con anterioridad. Durante un breve período de tiempo fui mensajero y espía de diversos bardos que frecuentaban "El Pollo y el Zorro". Aprendí a esquivar objetos al vuelo, mejoré mi caligrafía y descubrí mucho sobre la faceta sórdida de la nobleza. Aprendí a ofrecer mis servicios como guía a los pueblerinos que venían a Oxenfurt y a cobrar siempre por adelantado. En cuanto a dónde acabaron dichas personas gracias a mis indicaciones, no tengo ni idea.

~Brandon de Oxenfurt

Percepción "Humana"

Percepción Humana se emplea para estimar las emociones y pensamientos de otras criaturas racionales. Pese a llamarse Percepción Humana, se puede emplear sobre humanos, elfos, enanos, otras razas no-humanas y monstruos racionales. Cuando intentes emplear Percepción Humana sobre un individuo de una raza distinta a la tuya, sufres un penalizador de -2.

Estilo en el Continente

Los estilos varían de un punto a otro del Continente. En los Reinos del Norte son comunes los colores vivos, la joyería ostentosa y el maquillaje. Los hombres suelen lucir un vello facial llamativo y las mujeres se dejan el pelo largo y suelen llevar trenzas. Por el contrario, en el Imperio de Nilfgaard, la elegancia es lo primero. El estilo nilfgaardiano es sencillo y sobrio, en él destacan los colores negros y blancos. Se espera que los hombres se afeiten o tengan un bigote o barba bien recortados. Los mercaderes de Zerrikania y Ofir destacan por sus mantos de seda con filigrana brillante y pieles de animales exóticos.

a los guardias de una ciudad de forma convincente. Con un valor base de 20 eres un maestro del engaño y podrías salir bien parado de un interrogatorio por parte de la Brigada Impera nilfgaardiana gracias a tus mentiras.

Interpretar: Tocar instrumentos, cantar y actuar. Cada vez que adquieras esta habilidad debes especificar una forma de interpretación. Con un valor base de 10 puedes tocar canciones sencillas y defenderte sobre el escenario. Con un valor base de 13 no solo interpretas sino que sueles impresionar a la audiencia. Con un valor base de 16 puedes atraer a multitudes e improvisar canciones. Con un valor base de 20 te convocarían para actuar para reyes y emperadores.

Juego: Calcular probabilidades, estimar riesgos y ganar dinero jugando. Es importante tener presente que, mientras que para el póquer de dados se emplea Juego, para el gwent se emplea Táctica. Con un valor base de 10 normalmente puedes estimar tus probabilidades y ganar a jugadores novatos. Con un valor base de 13 puedes ganar al jugador medio. Con un valor base de 16 puedes sacarle el dinero a la mayoría de gente y te suelen acusar de hacer trampas. Con un valor base de 20 te conocen en muchas ciudades y gran parte del mundo criminal como maestro del juego.

Liderazgo: La habilidad de agrupar a otras personas bajo tu enseña o de hacerte con el control de una situación y lograr que los demás hagan lo que les pides. Con un valor base de 10 inspiras confianza y, en situaciones de emergencia, la gente suele seguir tus órdenes. Con un valor base de 13 eres un líder capaz y puedes organizar de forma efectiva un grupo pequeño de personas. Con un valor base de 16 puedes liderar a un gran grupo de soldados sin que se cuestione tu autoridad. Con un valor base de 20 podrías liderar los ejércitos del Norte y grabar tu nombre en la historia.

Percepción Humana: Leer la emociones de las personas. Con un valor base de 10 eres una persona empática y la gente suele acudir a ti para desahogarse. Con un valor base de 13 te resulta fácil leer a la mayoría de personas. Con un valor base de 16 puedes incluso detectar inquietudes sutiles y sueles saber cuándo alguien miente. Con un valor base de 20 podrías ser un auténtico émpata y evaluar a los demás con un simple vistazo.

Persuasión: Convencer a los demás de una postura o de que hagan lo que quieres. Con un valor base de 10 eres una persona bastante persuasiva y rara vez tienes que pagar la siguiente ronda en la taberna. Con un valor base de 13 puedes convencer a los guardias de que hagan la vista gorda ante delitos menores, como allanamiento. Con un valor base de 16 puedes debatir en los salones de Oxenfurt. Con un valor base de 20 eres toda una fuerza retórica que podría incluso convencer al rey Radovid, el Cruel, de que perdone la vida a un mago.

Seducción: Seducir a los demás y hacer un buen papel en la cama. Con un valor base de 10 eres coqueto y tienes bastante práctica en la cama. Con un valor base de 13 flirteas con gracia y naturalidad y recibes cumplidos en la cama. Con un valor base de 16 podrías trabajar en un burdel de clase alta y hacer una fortuna. Con un valor base de 20 sueles encontrarte con admiradores y, cuando te llevas a alguien a la cama, sin duda se acordará de ti.

Vestuario y Estilo: Acicalarte y arreglarte para causar impresión. Con un valor base de 10 vas a la moda. Con un valor base de 13 podrías trabajar en un salón elegante de Novigrado o de la capital del Imperio de Nilfgaard. Con un valor base de 16, cuando te esfuerzas, puedes resultar tan atractivo como muchas hechiceras. Con un valor base de 20 podrías ser estilista de un noble y preparar conjuntos de los que la gente hablaría durante meses.

Técnica

Abrir Cerraduras: Abrir cierres sin tener la llave. Con un valor base de 10 puedes forzar cierres baratos sin demasiados problemas. Con un valor base de 13 puedes colarte en la mayoría de casas y reventar cerraduras sencillas. Con un valor base de 16 puedes abrir las arcas de un banco, si tienes tiempo suficiente. Con un valor base de 20 puedes forzar las cerraduras más complejas y abrir muchas otras en poco tiempo y con herramientas improvisadas.

Alquimia (2): La capacidad para crear pociones, aceites, extractos y demás. Con un valor base de 10 puedes adentrarte en la ciencia de la alquimia y crear sin complicaciones cosas sencillas como cloroformo. Con un valor base de 13 eres un alquimista avanzado y puedes incluso crear aceites y pociones de brujo. Con un valor base de 16 eres un alquimista experimentado y puedes elaborar remedios alquímicos sin contar siquiera con equipo de alquimia estándar. Con un valor base de 20 eres un maestro de la química, puedes crear cualquier producto químico, así como extractos de brujo.

Artesanía (2): Fabricar y arreglar armas y armaduras. Con un valor base de 10 puedes fabricar escudos y dagas básicos sin dificultad. Con un valor base de 13 puedes elaborar espadas y cotas de mallas que sacarán a los soldados de más de un apuro en combate. Con un valor base de 16 haces espadas codiciadas y sobresales hasta el punto de poder grabar tu nombre en la hoja. Con un valor base de 20 la gente te busca y eres capaz de fabricar algunos objetos magistrales con relativa facilidad.

Disfraz: Para disfrazarte tú u otra persona y así pasar por otro. Con un valor base de 10 se te da bastante bien ocultar la identidad de alguien. Con un valor base de 13 puedes aparentar (o ayudar a otros a aparentar) un rol específico, como una cultura o profesión concretos. Con un valor base de 16 puedes caracterizarte debidamente como una persona concreta. Con un valor base de 20 eres un maestro de las apariencias y puedes disfrazarte (o disfrazar a otros) como desees, incluso aparentar distinto género o raza, con una precisión asombrosa.

Falsificación: Falsificar documentos y papeles oficiales. La falsificación también se aplica a acuñar monedas falsas. Con un valor base de 10 puedes imitar documentos oficiales o monedas pero no deberías emplearlos en grandes ciudades, donde es más probable que alguien los examine. Con un valor base de 13 puedes acuñar monedas que la mayoría de mercaderes aceptarían y falsificar documentos que no requieran el sello de una persona concreta. Con un valor base de 16 eres un gran falsificador y puedes elaborar la mayoría de documentos, incluso los que requieren sellos específicos. Con un valor base de 20 eres un maestro falsificador y probablemente te busquen en diversas ciudades por propagar documentos falsos y desestabilizar la economía con monedas falsas.

Preparar Trampas (2): Elaborar trampas improvisadas y desactivar trampas. La DO para detectar y evitar tu trampa depende de tu tirada de Preparar Trampas. La trampa puede servir para retener a un oponente o para causarle un daño igual a 1d6 por cada 2 puntos que tenga en esta habilidad. Con un valor base de 10 puedes preparar una trampa de foso y plantar algunas estacas en el fondo. Con un valor base de 13 puedes elaborar trampas de cuerda que capturen a tus oponentes y otras trampas más complejas. Con un valor base de 16 no te resulta difícil ocultar múltiples trampas en una misma zona de campo abierto. Con un valor base de 20 puedes disponer trampas activadas por cuerdas o trampas pendulares en entornos urbanos.

Primeros Auxilios: Detener hemorragias, reducir fracturas y tratar envenenamientos. Con un valor base de 10 puedes practicar un torniquete y normalmente sabes qué hacer en caso de emergencia médica. Con un valor base de 13 eres competente en primeros auxilios y puedes tratar la mayoría de heridas leves sin dificultad. Con un valor base de 16 eres un *cortahuesos* bastante veterano y puedes preparar rápidamente a múltiples pacientes para que los lleven ante un cirujano. Con un valor base de 20 quizá no sepas practicar cirugía como tal, pero no te resulta difícil recuperar a los pacientes de las puertas de la muerte en cuestión de segundos.

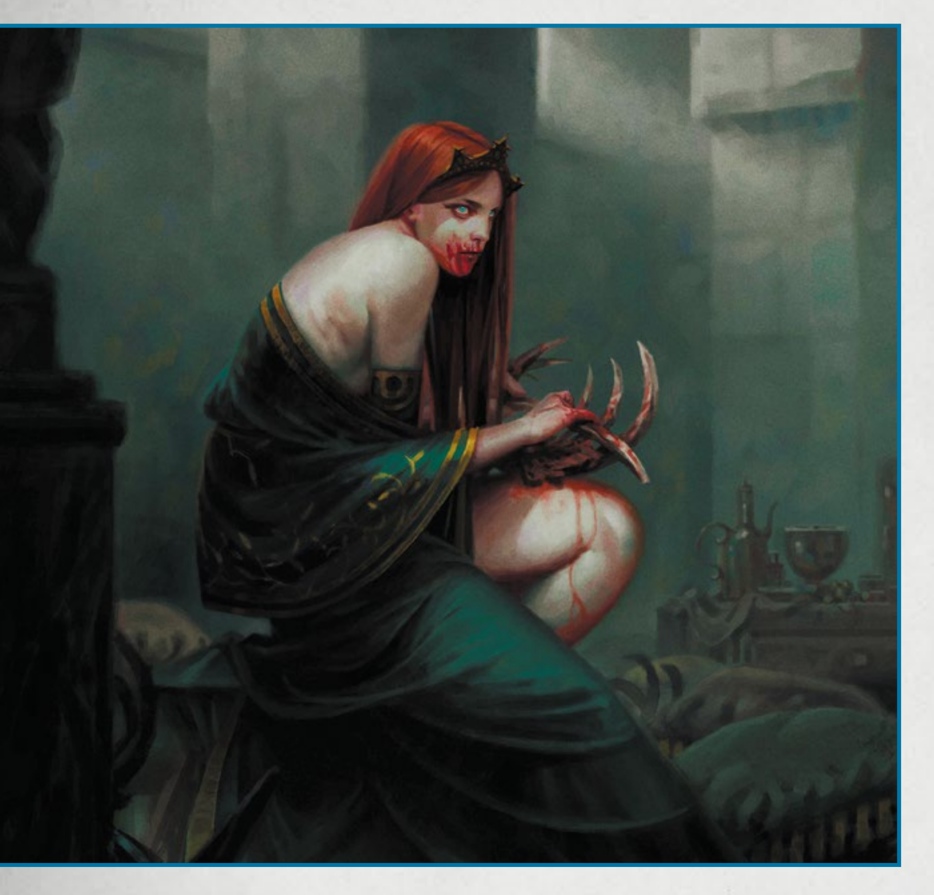
Voluntad

Coraje: La capacidad para resistir el miedo. Con un valor base de 10 eres una persona calmada que puede encarar a un mal bebedor en un bar. Con un valor base de 13 puedes mantener la mirada a un brutal asesino en masa y no huir al ver un monstruo. Con un valor base de 16 sueles ser la persona más valiente de la habitación y puedes enfrentarte a enemigos a los que sabes que no puedes derrotar. Con un valor base de 20 nada te asusta y conservas la sangre fría ante enormes monstruos.

Brandon habla de la Alquimia

Lo que la mayoría ignora acerca de la alquimia es que, de hecho, cuenta con reglas y todo un legado de conocimientos transmitidos de un alquimista a otro. En Oxenfurt, esta disciplina se toma muy en serio. Siempre hay alumnos ignorantes que preguntan: "¿Cuándo nos ponemos a convertir cosas en oro?". Llegado ese punto, el alquimista echa un puñado de azufre a las llamas y se asegura la paz y tranquilidad necesarias para estudiar en serio.

~Brandon de Oxenfurt



Una Visión sobre los Magos

Mediante el estudio de la historia podemos ver que, a medida que los magos se vuelven más poderosos, también se tornan más deshonestos, arrogantes y peligrosos. Si alguien puede hacer algo más que curarte los juanetes, mantente alejado de dicha persona.

~Brandon de Oxenfurt

Elaborar Rituales (2): Magia ritual. Con un valor base de 10 sabes realizar algunos rituales y tienes bastante talento. Con un valor base de 13 celebras rituales de forma rutinaria. Con un valor base de 16 puedes elaborar un ritual bajo presión y lograr el resultado deseado. Con un valor base de 20 eres un ritualista experto y puedes realizar cualquier ritual al que tengas acceso.

Intimidar: Asustar a los demás, ya sea para ahuyentarlos o para que hagan algo para ti. Con un valor base de 10 eres una persona bastante temible y rara vez se mete nadie contigo en un bar. Con un valor base de 13 estás acostumbrado a intimidar a los que te rodean y puedes asustar a la mayoría de personas, incluso a algunos soldados. Con un valor base de 16 irradias malicia y hasta los soldados curtidos saben que deben apartarse de tu camino. Con un valor base de 20 te basta con lanzar una mirada a alguien para que se amedrente.

Lanzar Hechizos (2): Utilizar magia en forma de hechizos y sus variantes más sencillas: las señales. Con un valor base de 10 puedes usar hechizos y señales básicos, pero se requiere recitar conjuros y realizar gestos para ejecutarlos. Con un valor base de 13 puedes lanzar hechizos normales y usar señales con cierta soltura; solo los hechizos complejos y difíciles requieren ser recitados y gesticulados. Con un valor base de 16 eres un mago experimentado y los hechizos difíciles solo requieren gestos manuales mientras que las señales las dominas perfectamente. Con un valor base de 20 puedes lanzar incluso los hechizos más complejos solo con agitar la mano y, por supuesto, controlas absolutamente las señales.

Resistir Coacción: Resistir persuasión, seducción e intentos similares de influenciarte. Con un valor base de 10 puedes mantenerte firme cuando te presionan para que hagas algo que no quieres hacer. Con un valor base de 13 puedes desatender los flirteos de personas relativamente atractivas y no ceder ante argumentos firmes. Con un valor base de 16 eres tan persistente que llegas a resultar testarudo y no cedes siquiera ante gente con buenas razones o medios impresionantes. Con un valor base de 20, cuando tomas una decisión, rara vez cambias de opinión bajo ningún concepto.

Resistir Magia (2): Resistir la influencia de la magia. Con un valor base de 10 sueles ser consciente de si te afecta un hechizo y, en ocasiones, puedes librarte de él. Con un valor base de 13 has fortalecido tu mente contra la magia activamente y puedes salvaguardarte contra los hechiceros de menor categoría. Con un valor base de 16 conoces pequeños trucos que te ayudan a proteger tu mente y tu cuerpo de la magia y te permiten bloquear los hechizos de magos de verdad. Con un valor base de 20 permaneces inamovible ante la magia y rara vez te controla ningún mago del calibre que sea.

Urdir Maleficios (2): Embrujar personas o lugares. Con un valor base de 10 puedes concentrar odio puro para realizar maleficios sencillos. Con un valor base de 13 tienes ligeros conocimientos de magia negra que hacen que tus maleficios funcionen mejor. Con un valor base de 16 estás versado en maleficios y puedes concentrar tu dolor para llevar a cabo algunos terribles. Con un valor base de 20 urdes maleficios que harían fruncir el ceño a brujos curtidos.

Resolución de Tiradas

En *The Witcher*, el juego de rol, la mayoría de disputas desembocan en una tirada. Se trata de una prueba de habilidad con la que uno pretende derrotar a otra persona o completar una tarea que requiera cierta pericia. Hay tres maneras principales de resolver pruebas de habilidad:

Enfrentarse a un Oponente

Cuando te enfrentas a un oponente, tiras 1d10 y sumas tu nivel de Habilidad y el valor de la característica apropiada. A continuación, comparas el resultado con el de tu oponente. Quien obtenga el resultado mayor gana. Si se produce un empate, gana el defensor.

Por ejemplo: *Geralt de Rivia se enfrenta a un capitán mercenario. Realiza un ataque con su espada y el mercenario intenta bloquearlo. Geralt tira 1d10 (saca un 5) y suma su Espada (Habilidad), que es 11, y su valor de Reflejos (característica), que es 13, para un total de 29. El mercenario tira 1d10 (saca un 6) y suma su Espada, que es 6, y su valor de Reflejos, que es 7, para un total de 19. Al obtener un resultado mayor, Geralt impacta al mercenario.*

Enfrentarse a una Dificultad

Cuando te enfrentas a una Dificultad Objetivo (DO) o a un objeto inanimado, tiras 1d10 y sumas tu nivel de Habilidad y el valor de la característica apropiada. A continuación, comparas el resultado con la dificultad indicada para dicha tarea (ver tabla con ejemplos en la página siguiente). Si el resultado es **superior** a la DO, tienes éxito en dicha tarea. Si el resultado es igual o inferior a la DO, fracasas.

Por ejemplo: *Han encerrado a Jaskier en la prisión de Flotsam por libertinaje de la peor clase. Afortunadamente, como la frecuenta tanto, no se han molestado en registrarle. Saca su juego de herramientas de ladrón e intenta forzar la cerradura cuando nadie mira. Jaskier tira 1d10 (saca un 3) y suma su Abrir Cerraduras (Habilidad), que es 5, y su valor de Destreza (característica), que es 5, para un total de 13. Dicho resultado debe superar la dificultad que conlleva forzar la cerradura, que es solo de 10 por tratarse de una cerradura barata. Jaskier abre la celda sin mucho esfuerzo.*

Enfrentarse a la DO de un Objetivo

Algunas capacidades requieren que superes una DO basada en las características de tu oponente. En tal caso, funciona del mismo modo que enfrentarse a una DO salvo porque la DO es el resultado de multiplicar una característica del objetivo por 3. Si no logras superar esta DO, fallas la prueba.

Por ejemplo: *Armiño se enfrenta a un lobo camino a Kaer Trolde. No tiene tiempo para luchar y lanza Amigo de lo Salvaje, enmarañando la mente del lobo con magia. La Voluntad (característica) del lobo multiplicada por 3 da 12. Si Armiño puede obtener más de 12 en una tirada de Lanzar Hechizos (Habilidad), su invocación tiene éxito. Tira 1d10 (saca un 9) y suma Lanzar Hechizos (Habilidad), que es 9, y su valor de Voluntad (característica), que es 10. Obtiene un total de 28, lo que supera ampliamente la DO basada en la Voluntad del lobo y lo aplaca.*

Utilizar Habilidades que No Tienes

Puede que tengas que recurrir a una habilidad en la que no tengas ningún punto. Puedes utilizarla, pero a tu tirada solo sumas la característica correspondiente.

Volver a Intentarlo

En algunos casos puedes seguir intentando una tarea tanto como quieras. Sin embargo, el Director de Juego puede optar por limitar estos intentos en función de las circunstancias, como al tratar de convencer a un guardia de que eres un oficial superior a él.

Tiradas Extremas

En ocasiones, las cosas salen increíblemente bien o terriblemente mal.
Si el resultado natural de una prueba de habilidad es un 10, puedes tirar un segundo d10 y sumar el resultado a la tirada (si vuelves a sacar otro 10, puedes seguir repitiendo y sumando hasta que obtengas otro resultado).
Si el resultado natural de una prueba de habilidad es un 1, tira un segundo d10 (no es una opción) y resta el resultado a tu valor base (si sacas un 10, debes seguir repitiendo y restando hasta que obtengas otro resultado). El valor base nunca puede reducirse por debajo de 0 usando esta regla, aunque otros modificadores sí pueden llevar el resultado a valores negativos.
Sacar un 1 tras obtener un 10 no implica tener que tirar más dados y restar. Asimismo, sacar un 1 al restar no implica tirar otro dado y empezar a sumar.
Salvo que se trate de una acción de combate, no se consulta ni aplica la tabla de pifias (ver *Combate en The Witcher*, a partir de la página 149).

Total de la Tirada

En resumen, para hacer una tirada, y tomando como referencia la ficha que encontrarás al final del libro, debes sumar 1d10 + (Valor de la Característica + Columna "Mod" de Característica) + (Valor de Habilidad + Columna "Mod" de Habilidad). Ten en cuenta que la suma de una característica y su modificador nunca pueden ser inferiores a 1, algo que sí puede pasar en el caso de las habilidades. No se unifican los totales de valor y "mod" dado que a la hora de mejorar el personaje con Puntos de Perfeccionamiento, los costes se calculan en base al valor de característica o habilidad sin aplicar el "mod".

Modificadores

Algunos efectos ligados al historial o a rasgos raciales pueden modificar el valor de una característica o habilidad e incluso llevarla a valores negativos. Si una característica alcanza un valor negativo, se considerará que su valor es 1 a efectos de juego. Si una habilidad alcanza un valor negativo, se considera 0 a efectos de juego.
Los modificadores a habilidades debidos al historial modifican el nivel de la propia habilidad, con todo lo que ello implica, no funcionan de manera externa como los modificadores raciales. Los niveles de habilidad obtenidos en función del historial se reciben antes de la asignación de puntos durante la creación del personaje.
Al elevar una característica o habilidad, se debe tener en cuenta su valor base, sin tener en cuenta modificadores raciales (que se aplicarán posteriormente a dicho valor base). Dado que el valor máximo al que se puede elevar una característica es 10, es importante tener presente que tales modificadores (positivos o negativos) se aplican de forma externa al valor base de una característica.

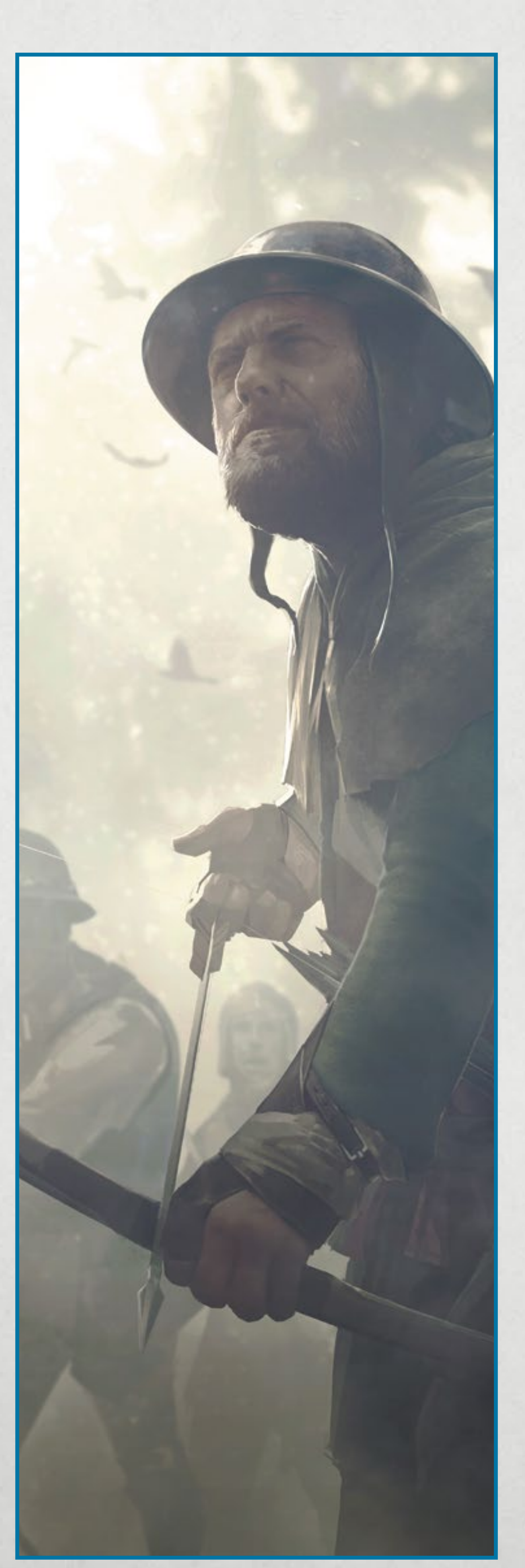
Ejemplo 1: *Un Brujo con EMP 2 sufre un -4 debido a su rasgo racial Sentidos Embotados. Aunque el resultado de la resta es -2, su EMP se considera 1 a efectos de juego. Si deseara elevar su característica, debería gastar 20PP (2x10), con lo que pasaría a tener EMP 3 - 4 = -1, que seguiría considerándose 1 a efectos de juego.*

Ejemplo 2: *El mismo brujo tiene REF 9, pero recibe un +1 debido a su rasgo racial Reflejos Fulgurantes. Si desea elevar su característica REF, deberá gastar 90PP, con lo que pasará a tener REF 10 + 1 = 11. No podrá elevar sus REF más allá de ese punto.*

Ejemplo 3: *Un Elfo con Arco 9 recibe un +2 debido a su rasgo racial Tirador. Aunque eso le da un nivel de 11 en Arco, si desea elevar su nivel de Arco, deberá gastar 9PP, lo que le dará un nuevo nivel de 10+2.*

Éxito

Si obtienes un resultado superior a la DO o a la tirada de tu oponente, tienes éxito en tu tarea. Eso implica que logras lo que te disponías a hacer. Por ejemplo, si intentabas forzar una cerradura, tener éxito supone que la abres.



Fracaso

Si obtienes un resultado igual o inferior a la DO o a la tirada de tu oponente, has fracasado. Eso implica que no sucede nada. Si intentabas forzar una cerradura, permanece cerrada; si intentabas convencer a alguien de algo, sigue teniendo dudas.

Modificadores

Las circunstancias pueden ayudarte o limitar tu capacidad de aplicar tus habilidades debidamente. Estos **Modificadores** pueden ser tu mejor aliado o tu peor enemigo. Los modificadores se aplican a la DO necesaria para cumplir la tarea.

Dificultad

Dificultad	Ejemplo	DO
Fácil	Derribar una puerta podrida.	10
Normal	Eludir a un guardia de la ciudad.	14
Desafío	Forzar una cerradura de buena calidad.	18
Difícil	Acertar a una cadena con un hacha arrojadiza a 10 metros.	20
Casi Imposible	Forzar la puerta principal de una fortaleza sin herramientas.	30

Ejemplos de Modificadores

Situación	Mod.
Sin las piezas apropiadas	+2
Sin las herramientas apropiadas	+3
El entorno te distrae	+3
Bajo ataque	+5
Borracho	+3
Privado de sueño	+3
En un entorno hostil	+4

Grado de Iluminación

Iluminación	Mod.
Luz deslumbrante	+2
Luz diurna	+0
Luz tenue	+2
Oscuridad	+5

Desarrollo

En *The Witcher*, el juego de rol, para abrirte paso en el mundo, mejoras en lo que haces y te labras una reputación. Puedes aumentar tus niveles de habilidad mediante Puntos de Perfeccionamiento (PP), ejercitando dicha habilidad o si alguien te enseña. Obtienes reputación a discreción del DJ cuando haces algo impresionante.

Subir el Nivel

Para subir el nivel de una habilidad, le asignas **Puntos de Perfeccionamiento (PP)**. Para la mayoría de habilidades, debes invertir una cantidad de PP igual al valor actual de una habilidad (1 si el nivel de la habilidad es 0) para aumentar su valor en 1. Si quieres aumentar una habilidad más de un nivel, debes pagar el coste de cada uno de dichos niveles. En ningún caso puede una habilidad superar el nivel 10 (aunque puede llegar a valores más altos tras aplicar Ventajas).

Por ejemplo: *Si quiero subir mi nivel de Espada de 4 a 5, debo gastar 4 PP. Pero si quiero subirlo de 4 a 7 debo gastar 15 (4+5+6=15).*

Mejora General

La manera más rápida de aprender una habilidad es por experiencia directa. Al final de una sesión, tu DJ te dará PP que asignar a habilidades que hayas empleado durante la aventura. Para llevar un control de las habilidades empleadas activamente durante una sesión, la ficha incluye una casilla junto a cada habilidad, que se puede marcar si el DJ lo considera oportuno.

Los PP no invertidos al final de una sesión se acumulan y se añaden a la cantidad que puedes gastar en sesiones posteriores. En este caso, se tendrá en cuenta qué habilidades empleaste en cada nueva sesión, no en aquella en la que recibiste los PP inicialmente.

En general, el DJ debería decidir el criterio para repartir PP; sugerimos que no dé más de 6 PP a ningún jugador en una sesión de juego salvo que haya hecho algo realmente espectacular.

Recibir Lecciones

Al encontrar un mentor o maestro y aprender de él puedes asimilar principios avanzados de una habilidad concreta y llegar a dominarla. Sin embargo, tu maestro debe tener un nivel superior al tuyo en la habilidad en cuestión y tiempo para enseñarte. Tu DJ decide cuánto tiempo se requiere; normalmente, cada día de instrucción aporta de 1 a 5 PP. La habilidad Enseñar establece el primer límite de lo que te puede enseñar un mentor. Después el maestro calcula la media de su habilidad Enseñar y la habilidad que estás aprendiendo de él. Ese es el valor máximo que puede enseñarte, y segundo límite. Un mercenario con un valor de 10 en Espada pero 2 en Enseñar solo puede entrenarte hasta que tengas un nivel 6 en Espada. Por el contrario, un profesor con solo 8 en Espada pero 10 en Enseñar podría entrenarte hasta nivel 8, porque es necesario respetar los dos límites.

Estudio y Práctica

Puedes dominar los principios básicos de una habilidad dedicando tiempo para estudiar y practicar. De este modo solo puedes elevar el nivel de una habilidad de +0 a +2, puesto que no cuentas con nadie que te guíe y cometerás errores que minarán tu aprendizaje. Obtener 1 PP en una habilidad requiere un día de estudio o de práctica activa.

Elevar Características

Con entrenamiento intensivo puedes aumentar el valor de una característica de forma muy similar a una habilidad. Para elevar una característica debes gastar una cantidad de PP igual a diez veces su nivel actual. Esa mejora puede suponer un aumento de algunas características derivadas, como Aguante y PV. El valor de las características sigue sin poder superar el 10 aunque sí puede superar dicho valor mediante la aplicación de Ventajas.

¿Cuántos PP?

No hay unas reglas exactas respecto a la cantidad de PP de Mejora Directa que debería asignar un DJ, pero sí podemos ofrecerte algunos valores de referencia: si un jugador se presenta en la partida e interpreta a su personaje de forma poco destacable, podrías asignarle 3 PP; si un personaje hace algo sorprendente y alucinante, podrías asignarle 5 PP; si un personaje hace algo de lo que los demás jugadores hablen durante horas, podrías asignarle 8 o incluso 9 PP.

Adquirir una Habilidad

Para obtener el primer punto en una habilidad debes gastar 1 PP. Si se trata de una habilidad compleja, debes gastar 2 PP.

Habilidades Complejas

Las habilidades marcadas con un "(2)", como Lengua y Táctica son difíciles de aprender. Para subirlas de nivel debes gastar una cantidad de PP igual al doble del valor actual de la habilidad en cuestión.

Recompensas en PP

PP	Recompensa
1	Participar de forma activa
2	Participar de forma efectiva
3	Usar habilidades de forma efectiva
4	Hacer algo impresionante
5	Hacer algo original
6	Hacer algo increíblemente astuto
7	Ser crucial para el éxito del grupo
8	Salvar al grupo entero
9	Hacer algo que deje boquiabierto al DJ

Reputación

Mala Reputación

Si tú o tu oponente tenéis una puntuación negativa de Reputación, esta se trata igual que si tuviera un valor positivo, pero se debe a haber sido un cobarde o a alguna otra razón poco digna.

Reputaciones Distintas

Un mercader con fama de negociador amable que hace donativos a la caridad no recibirá un bonificador a Intimidar. Asimismo, un asesino infame y desalmado no recibirá un bonificador a Carisma.

Títulos

Si tu DJ está de acuerdo puedes arrogarte un título acorde a tu reputación. Podría ser cualquier cosa, de "Caballero Dorado" a "Lengua de Cuchilla". No tendrá efecto en el juego, pero hará que tu Reputación parezca más consistente. Una cosa es tener una Reputación de 5 y que la gente te reconozca cuando entres en una taberna, pero que los parroquianos murmuren sobre Olaf "el Matagigantes" es algo muy distinto.

La Reputación es la medida en que te conocen por tus acciones, sean estas gloriosas o infames. La Reputación depende de las acciones del personaje y es el DJ quien la otorga a los jugadores. Siempre que un personaje se encuentre con gente nueva y en nuevas situaciones, su Reputación influirá en la reacción de los demás. Para cada persona nueva con la que te encuentres tira 1d10: si el resultado es igual o inferior a tu reputación, han oído hablar de ti y reaccionan a dichas habladurías como el DJ considere oportuno.

Es importante tener presente que la Reputación puede ser buena o mala. Podrías hacerte un nombre como cazador de bandidos de talla mundial pero sería igual de fácil hacerte uno como cobarde que huye de cualquier pelea.

Usar Reputación

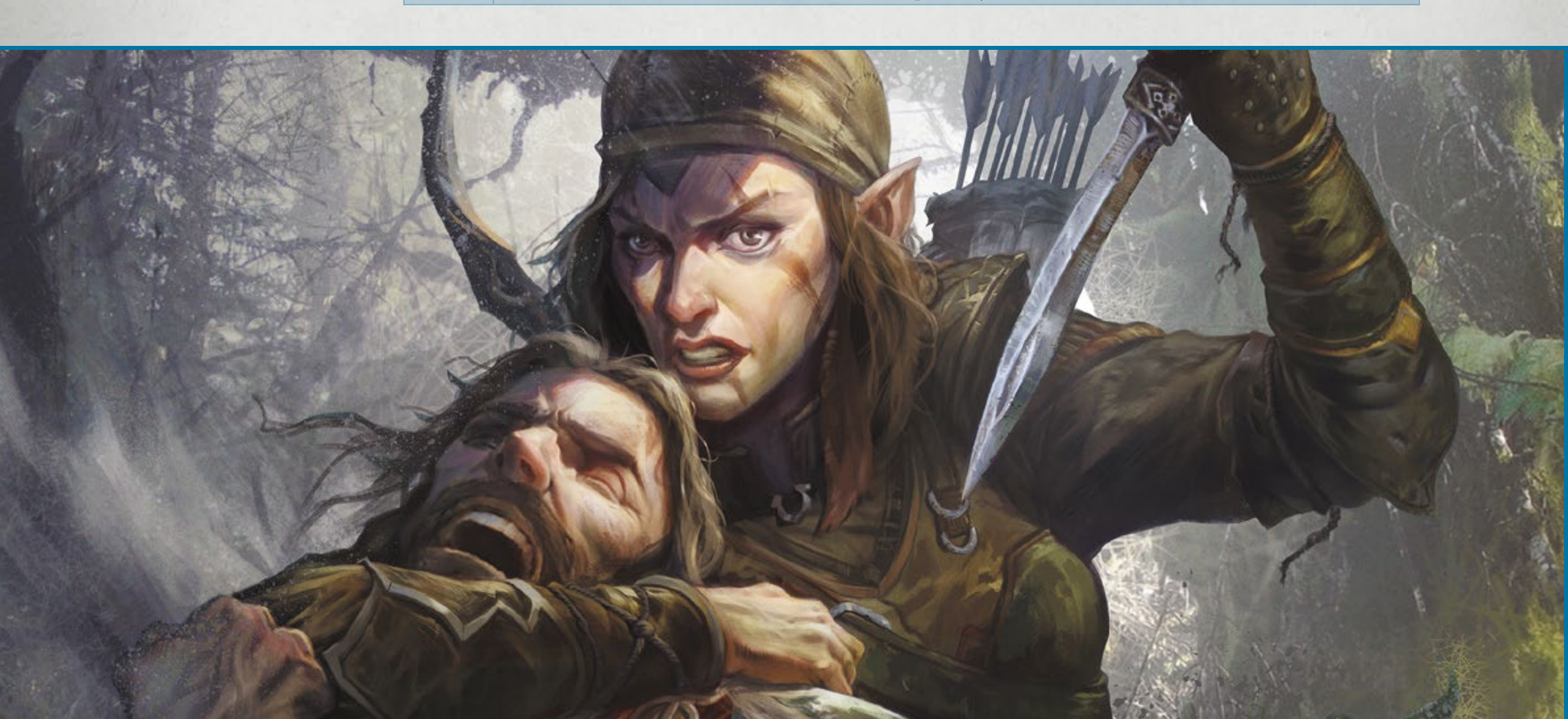
La Reputación es un instrumento poderoso. En el mundo de *The Witcher* puede meterte en líos con frecuencia, pero también puede sacarte de apuros. Al intentar influir en alguien (o al entablar un Conflicto Verbal), puedes intentar amedrentarlo. Si el objetivo conoce tu Reputación, haz una tirada enfrentada de Amedrentar. Ambos bandos tiran:

1d10 + Voluntad + Reputación

Si ganas la tirada, la persona a la que te enfrentas no puede sacarse tu fama de la cabeza. Si tu Reputación es positiva, recibes un +3 a las pruebas de habilidad apropiadas a tu Reputación cuando intentes influir en dicha persona.

Tabla de Reputación

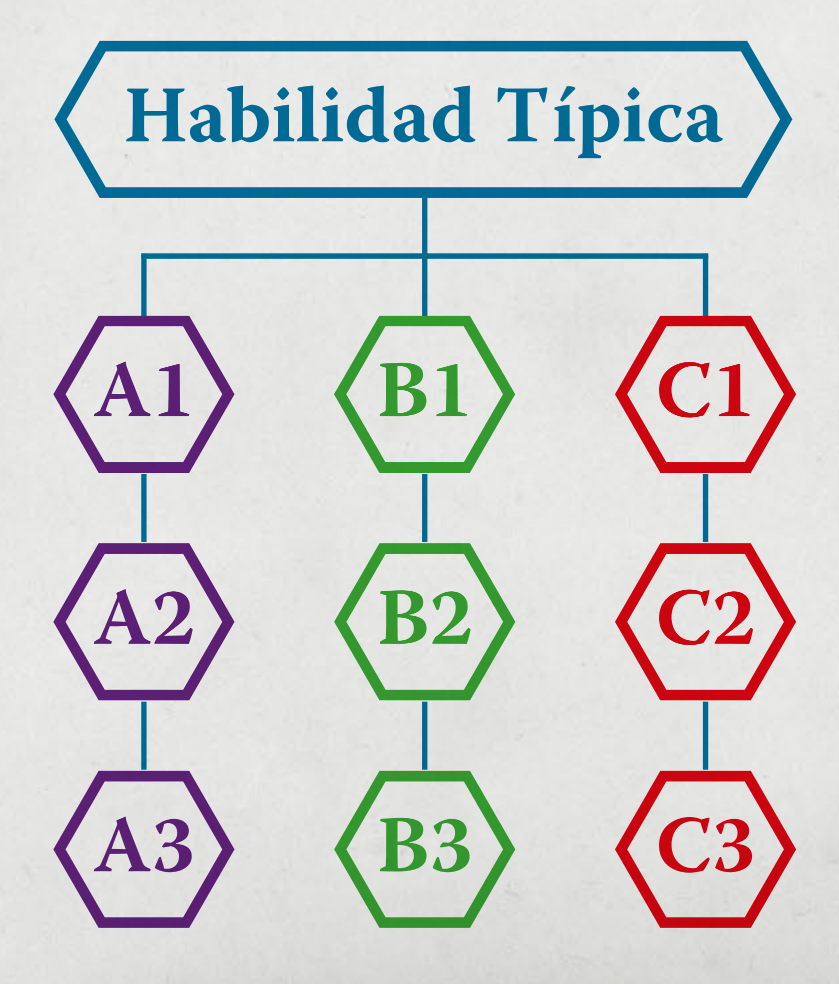
Nivel	Quién te Conoce
1	Cualquiera que estuviera allí en aquel momento.
2	Se han difundido algunas historias, pero solo en determinados círculos.
3	Todos tus conocidos, compañeros de trabajo y amigos.
4	Circulan historias por toda la región.
5	Tu nombre es reconocible incluso fuera de tu región.
6	La gente te reconoce cuando te ve, incluso fuera de tu región.
7	Algunos bardos han recorrido los diferentes reinos contando relatos sobre ti.
8	Todo bardo conoce tu historia.
9	Incluso los reyes de los reinos del Norte y el Emperador de Nilfgaard conocen tu nombre.
10	Eres un personaje famoso.



Árboles de Habilidades

En The Witcher, el juego de rol, cada Profesión tiene un Árbol de Habilidades por Profesión que ofrece muchas variaciones respecto a la Profesión básica. Cada árbol cuenta con tres ramas que representan diferentes aspectos de dicha Profesión. En la base de todo esto está la Habilidad Típica de la Profesión. A medida que avance la partida puedes emplear Puntos de Perfeccionamiento para recorrer cualquiera de estas sendas o avanzar un poco en todas ellas. Cuando tengas 5 puntos en una habilidad, podrás adquirir de forma inmediata y gratuita la siguiente habilidad de la senda en cuestión con valor de 0. Al alcanzar el nivel 5 en la Habilidad Típica, recibes el nivel 0 de las habilidades A1, B1 y C1.

Aumentar la puntuación de cada una de estas habilidades funciona del mismo modo que aumentarla en cualquier otra habilidad. Desde tu Habilidad Típica puedes recorrer cualquiera de las tres sendas, pero debes seguir los recorridos marcados (por ejemplo, a partir de la Habilidad Típica puedes desarrollar la A1, la B1 o la C1). No puedes saltar de una senda a otra, de modo que si tienes puntos en la A3 y deseas adquirir la B3, antes debes recorrer la senda profesional B. Eso te permite interpretar múltiples variantes de una misma Profesión y te ofrece muchas ventajas que puedes desarrollar.



Tres Mercaderes

Es rara la vez en la que dos personas desempeñan un mismo trabajo de la misma manera. Esto es especialmente cierto en lo que respecta a las Profesiones tan indefinidas de *The Witcher*, el juego de rol. El árbol de habilidades de una Profesión establece tres variantes en función de sus habilidades básicas, por lo que puedes personalizar las habilidades que aprende tu personaje en función de cómo enfoque su Profesión. Tomemos como ejemplo a los Mercaderes. Un jugador puede optar por interpretar a un **Comerciante**: se centrará en la adquisición de artículos y tenerlo en la compañía significará que nunca faltará el equipo, la munición o los componentes. Otro jugador puede preferir interpretar un **Contacto** y establecer una red de conocidos por todo el Continente. Con él en la compañía nunca será difícil obtener información o desvelar secretos. Un tercer jugador se decanta por interpretar un **Javecar** que usa sus habilidades para aumentar su influencia y reunir a un grupo de criminales y mercenarios a su alrededor. En una compañía, podría ser clave para moverse por el sórdido submundo de cualquier ciudad. Puedes incluso tocar un poco cada senda y ser útil en cualquier situación.

Árbol de Habilidades del Artesano

Remendar (TÉC)

Un Artesano experimentado puede hacer un arreglo en un arma o armadura lo bastante bueno como para que funcione y que su portador/usuario siga luchando, ya sea empalmando una cuerda de arco, afilando una hoja rota o clavando una placa a un escudo partido. Si dedica un turno para realizar una tirada de **Remendar** con DO igual a la DO de Artesanía del objeto -3, el Artesano puede restaurar una armadura para que tenga la mitad de su CP completa o reparar un escudo para que tenga la mitad de su durabilidad completa. Hasta que se arregle debidamente en una forja, un arma remendada inflige la mitad del daño normal.

Maestro de la Forja	Alquimista	Improvisador
[A1] **Amplio Surtido (INT)**	[B1] **Botica Mental (INT)**	[C1] **Mejora (TÉC)**
Un Artesano hábil puede mantener una gran cantidad de diagramas en su cabeza en todo momento. Cuando un Artesano alcanza el máximo de diagramas que puede memorizar, puede realizar una tirada de **Amplio Surtido** contra DO 15 para memorizar uno más. No hay ningún límite, pero por cada 10 diagramas memorizados se impone un +1 a la DO.	Un Artesano hábil puede mantener una gran cantidad de fórmulas en su cabeza en todo momento. Cuando alcanza el máximo de fórmulas que puede memorizar, puede realizar una tirada de **Botica Mental** contra DO 15 para memorizar una más. No hay ningún límite, pero por cada 10 fórmulas memorizadas se impone un +1 a la DO.	Un Artesano puede realizar una tirada de **Mejora** contra una DO indicada en la tabla de Mejora (al margen) para conferirle bonificadores especiales a una armadura. Dicha mejora cuesta 3 asaltos. Esta acción requiere el uso de herramientas de artesano y, aunque no se precisa una forja, esta proporcionaría un +2 a la tirada. En caso de pifia, el objeto sufre una cantidad de daño igual al resultado de la pifia.
[A2] **Experto (TÉC)**	[B2] **Dosis Doble (TÉC)**	[C2] **Baño de Plata (TÉC)**
Un Artesano que empiece a elaborar un objeto puede realizar una tirada de **Experto** contra una DO igual a la DO de Artesanía del objeto. Si la supera, infunde un bonificador de +1 al Daño o a la CP del mismo por cada 2 puntos por los que superase la DO. El bonificador máximo que puede aportar es de +5.	Cada vez que un Artesano se disponga a elaborar un producto alquímico, puede realizar una tirada de **Dosis Doble** contra una DO igual a la DO de Alquimia de la fórmula. Si la supera, crea dos unidades de dicha fórmula a partir de los ingredientes de una dosis. Esto se aplica a todos los objetos elaborados mediante Alquimia, incluyendo pociones, aceites, extractos y bombas.	Un Artesano puede dar a un arma ya existente un baño de plata si cuenta con una forja y una cantidad de unidades de lingotes de plata que depende del tamaño del arma. La DO de esta tirada es 16. Si la supera, suma +1d6 de daño al arma por cada 3 puntos por los que superase la tirada, hasta un máximo de +5d6. En caso de pifia se destruye el arma.
[A3] **Artesanía Magistral (TÉC)**	[B3] **Adaptación (TÉC)**	[C3] **Examinar (TÉC)**
Artesanía Magistral permite que un Artesano fabrique objetos clasificados como de Maestro o de Gran Maestro. También puede realizar en cualquier momento una tirada de **Artesanía Magistral** contra una DO igual a la DO de Artesanía de un objeto para otorgar de forma permanente un beneficio. Si dicho objeto es una armadura, recibe **Resistencia** (el artesano puede elegir a qué). Si dicho objeto es un arma que cause daño Aplastante, recibe **Aturdimiento (-2)**. Si dicho objeto es un arma que cause daño Cortante o Perforante, recibe **Sangrar (50%)**. Mediante múltiples usos de esta habilidad se puede otorgar más de uno de estos beneficios a un objeto, pero no duplicar un mismo beneficio. Si se trata de un arma capaz de causar más de un tipo de daño, cada vez que se utilice esta habilidad sobre ella, recibe el beneficio correspondiente a un solo tipo de daño y este solo se aplicará cuando el arma se emplee para causar dicho tipo de daño.	Al elaborar una poción de brujo, un Artesano puede realizar una tirada de **Adaptación** contra una DO igual a 3 + la DO de Alquimia de la poción, para reducir la DO para no envenenarse con ella en 1 por cada punto por el que supere la DO de **Adaptación** (nunca por debajo de DO 12). Si falla, la toxicidad de la poción no varía.	Un Artesano puede realizar una tirada de **Examinar** con una DO igual a la DO de Artesanía de un objeto para buscar un defecto en su diseño. Cuesta 1 turno de observación, pero permite al Artesano realizar un ataque con un penalizador de -6 que causa una cantidad de daño ablativo al arma o armadura igual a Xd6, donde X es la mitad de su nivel de habilidad de **Examinar**.

Demasiados Remiendos

Un arma, armadura o escudo que ya se haya remendado una vez solo puede remendarse una vez más, y este arreglo solo aportará ¼ de su CP/Fiabilidad (redondeando hacia abajo).

Mejora

Mejora	DO
Armas	
Reforzada (+2 a Fiabilidad)	14
Aserrada/Espinada (+25% de Sangrar)	16
Ligera (+1 a Precisión)	18
Armaduras	
Reforzada (+2 CP)	14
Camuflaje (+1 a Sigilo)	16
Tachonada (2 de Daño contra enemigos que apresen al portador)	18

Baño de Plata

Un baño de plata requiere 2 lingotes de plata en el caso de armas a una mano, 4 lingotes en el caso de armas a dos manos y 1 lingote por cada 10 flechas o saetas.

Árbol de Habilidades del Bardo

Juglaría (EMP)

Es maravilloso tener cerca un Bardo, especialmente cuando la compañía va escasa de fondos. Un Bardo puede dedicar una hora a realizar una tirada de **Juglaría** en el centro de un pueblo grande o de una ciudad. El resultado de esta tirada es la cantidad de dinero que reúne el Bardo actuando en las calles. Una pifia se resta al resultado de la tirada y, en caso de obtener un resultado negativo, no solo no se consigue ganar dinero sino que los lugareños abuchean al Bardo por su pésima interpretación, lo que conlleva un penalizador de -2 a Carisma con cualquier vecino de la ciudad hasta el día siguiente.

Encantador	Informante	Manipulador
[A1] **Vuelta a Escena (EMP)**	[B1] **Desaparecer (INT)**	[C1] **Desprestigiar (EMP)**
Antes de realizar una tirada de Juglaría, un Bardo puede tirar por **Vuelta a Escena** contra una DO establecida por el DJ para comprobar si ya había tocado antes en la localidad en cuestión. Si supera la tirada, el Bardo ya se ha creado un nombre en ese lugar. No solo recibe el doble de dinero mediante el uso de Juglaría sino que recibe un +2 a Carisma al tratar con cualquiera que haya asistido a la función.	Un Bardo puede realizar una tirada de **Desaparecer** contra Advertir/Notar de múltiples objetivos para fundirse con el entorno. Esta capacidad permite al Bardo ocultarse aunque no haya buenos escondites, uniéndose a una conversación, llamando la atención sobre otra persona, etc. Esta capacidad no funciona si lleva ropa demasiado llamativa.	Un Bardo puede realizar una tirada de **Desprestigiar** contra 3xEMP de su objetivo si intenta influir en alguien. Si la supera, el Bardo realiza un comentario afilado que impone al objetivo un penalizador de -1 a Seducción, Persuasión, Liderazgo, Intimidar o Carisma por cada punto por el que superó la DO.
[A2] **Reunir Multitud (EMP)**	[B2] **Correr la Voz (INT)**	[C2] **Provocar (EMP)**
Si dedicas un asalto entero a interpretar, puedes hacer una tirada de **Reunir Multitud** para cautivar a todos los presentes a 20 metros o menos. Todo el que no supere una tirada de Resistir Coacción con una DO igual al resultado de tu tirada no puede hacer nada salvo ver tu actuación hasta que supere dicha tirada. Si un objetivo recibe un ataque, recupera el control de inmediato.	Un Bardo que supere una tirada de Engaño contra un objetivo puede realizar de inmediato una tirada de **Correr la Voz** contra una tirada de Resistir Coacción por parte del objetivo. Si gana el Bardo, el objetivo difunde la mentira del Bardo entre su grupo o población, lo que proporciona al Bardo un bonificador de +2 a Engaño cuando intente colar la misma mentira a otra persona.	Un Bardo puede realizar una tirada de **Provocar** contra una tirada de Resistir Coacción del objetivo. Si gana el Bardo, azuza al objetivo con obscenidades y amenazas y logra que le ataque. El objetivo sufre un penalizador a su ataque y defensa igual a la mitad del nivel de habilidad en **Provocar** del Bardo, que dura tantos asaltos como niveles de habilidad tenga el Bardo.
[A3] **Buen Amigo (EMP)**	[B3] **Integrarse (INT)**	[C3] **¿Tú También, Bruto? (EMP)**
Una vez por sesión, un Bardo puede realizar una tirada de **Buen Amigo** para encontrar a un conocido que le ayude. Tras determinar el resultado de la tirada, divide los puntos entre las tres categorías de la tabla de **Buen Amigo** (al margen). Dicho amigo hará algo razonable por los buenos tiempos, tras lo cual no se podrá volver a recurrir a él gratuitamente y habrá que convencerlo.	Cuando se encuentre en una población, un Bardo puede realizar una tirada de **Integrarse** (ver la tabla de Integrarse, al margen, para determinar la DO). Si la supera, el Bardo averigua cómo pasar por un lugareño y no se le tratará como a un forastero. Eso le proporciona un bonificador de +2 a Carisma y Persuasión al tratar con lugareños, además de que no le atosigarán e interrogarán como a un forastero.	Un Bardo puede realizar una tirada de **¿Tú También, Bruto?** contra 3xVOL de un objetivo para ponerlo en contra de un aliado. Si gana el Bardo, sus mentiras y medias verdades hacen que el objetivo sienta desconfianza y animosidad hacia dicho aliado tantos días como nivel de **¿Tú También, Bruto?** tenga el Bardo o hasta que el objetivo supere una tirada de Resistir Coacción con una DO igual al resultado inicial del Bardo.

Reunir Multitud

Al reunir a una multitud en un lugar amplio y atestado, una DO de 15 es suficiente para aglutinar a tal cantidad de gente que para atravesarla sea necesaria una tirada de Atletismo o Proezas de Fuerza de DO 15. Además, ten presente que los enemigos y las criaturas irracionales reciben un +10 para resistir los efectos de esta capacidad.

Buen Amigo

Valor	Coste
Población	
Aldea	3
Pueblo	4
Ciudad	5
Capital	10
Profesión	
Peón	3
Posadero	5
Artesano	6
Guardia	8
Noble	10
Importancia	
Escasa	2
Media	5
Mucha	10

Integrarse

Área	DO
Aldea	25
Pueblo	20
Ciudad	15
Capital	10

Árbol de Habilidades del Brujo

Formación de Brujo (INT)

La mayor parte de la vida de un Brujo transcurre entre los muros de su fortaleza, estudiando enormes tomos polvorientos y recibiendo un infernal entrenamiento de combate. Muchos dicen que la mejor arma de un Brujo es su conocimiento de los monstruos y su adaptabilidad a cualquier situación. Cuando se encuentra en un entorno hostil o en terreno difícil, un Brujo puede reducir las penalizaciones correspondientes en la mitad de su valor de **Formación de Brujo** (mínimo, 1). **Formación de Brujo** también se puede utilizar en cualquier situación en que normalmente se emplease Saber de Monstruos.

Espadachín Místico	Mutante	Cazador de Monstruos
[A1] **Meditación**	[B1] **Estómago de Hierro**	[C1] **Desviar Flechas (DES)**
Un Brujo puede entrar en un trance meditativo que le proporciona todos los beneficios del sueño pero le permite permanecer en vela. Cuando medita, se considera que el Brujo está despierto a efectos de percibir cualquier cosa que haya a tantos metros o menos como el doble de su nivel en **Meditación**.	Tras décadas bebiendo tóxicas pociones de brujo, su cuerpo se adapta a las toxinas. Un Brujo puede soportar un 5% más de toxicidad debida a tomar pociones y extractos por cada 2 niveles que posea en **Estómago de Hierro**. Esta habilidad se puede entrenar como cualquier otra. A nivel 10, el máximo de toxicidad que puede resistir un Brujo es 150%.	Un Brujo puede realizar una tirada de **Desviar Flechas** para desviar proyectiles como si fueran ataques cuerpo a cuerpo. No afecta a ataques mágicos sin componente físico que pueda desviar una espada. Al desviar un proyectil, el Brujo puede escoger a un objetivo a 10 m o menos de él. Dicho objetivo debe realizar una acción defensiva con una DO igual al resultado de la prueba de Desviar Flechas del Brujo o quedará **desequilibrado** por el proyectil. Ver el diagrama de desviación (página 152) para comprobar dónde aterriza el proyectil. Los ataques con área de efecto detonan tras desviarse.
[A2] **Canalización**	[B2] **Frenesí**	[C2] **Ataque Adicional (REF)**
A medida que un Brujo usa las señales, su cuerpo se habitúa al esfuerzo. Por cada 2 puntos que tenga en **Canalización**, recibe +1 a su umbral de Vigor. Cuando esta habilidad alcanza el nivel 10, el umbral máximo de Vigor es 7. Esta habilidad se puede entrenar como cualquier otra.	Cuando se le envenena, un Brujo entra en **Frenesí** y causa 1d6 adicional de daño por cada nivel que tenga en **Frenesí**. Mientras está en **Frenesí**, su única meta es llegar a un lugar seguro o matar a quien le haya envenenado. Cuando el efecto del veneno termina, el **Frenesí** también. Puede intentar poner fin a este estado de forma anticipada mediante una tirada de Resistencia con DO 15.	Tras realizar su turno, un Brujo puede gastar 5 puntos de AGU y realizar una tirada de **Ataque Adicional** con DO igual a 3xREF de su oponente. En caso de éxito, realiza un único ataque adicional durante ese asalto (no se puede utilizar para atacar con dos armas). El ataque debe realizarse contra el oponente cuyos REF se emplearon para calcular la DO, pero puede usarse para desarmarlo, derribarlo o realizar otras formas de ataque.
[A3] **Heliotropo (VOL)**	[B3] **Metamorfosis (TCO)**	[C3] **Torbellino (REF)**
Cuando un Brujo sea objetivo de un hechizo, invocación o maleficio, puede realizar una tirada de **Heliotropo** para intentar anular sus efectos. Para ello, gasta una cantidad de AGU igual a la mitad del AGU gastado para lanzar el conjuro y se resuelve mediante una tirada de **Heliotropo** enfrentada a la tirada del lanzador. Usar **Heliotropo** supone una acción defensiva, además de considerarse el uso de una Señal (por lo que emplearlo puede llevar a superar el límite de Aguante que se puede usar por turno de forma segura).	Al tomar un extracto, un Brujo puede realizar una tirada de **Metamorfosis** con DO 18. En caso de éxito, su cuerpo puede asimilar una cantidad levemente mayor de lo habitual de mutágeno y recibir un bonificador adicional que depende del extracto consumido. El efecto del extracto dura un 50% más de lo habitual. Las mutaciones adicionales son demasiado sutiles como para detectarlas.	Gastando 5 de AGU por asalto, un Brujo puede realizar un **Torbellino**, por lo que realiza un ataque contra cada uno de los objetivos que estén al alcance de su espada cada turno. Estos ataques se realizan con una única tirada con la habilidad **Torbellino**. Cada turno en que esté haciéndolo, el Brujo no puede hacer más que desplazarse 2 metros y esquivar. El **Torbellino** se interrumpe si hace otra cosa o si sufre un impacto.

Metamorfosis

Extracto
Arachas Todo el que entre en contacto con tu saliva tiene un 50% de posibilidades de quedar envenenado.
Bruja Sepulcral Tu cuerpo cambia de forma imperceptible y recuperas 10 puntos de AGU cada vez que matas a un objetivo.
Dama del Mediodía Tus ojos cambian y no te afectan las condiciones de luminosidad.
Demonibestia Tus ojos cambian de forma imperceptible y tu mirada resulta un tanto cautivadora, lo que te proporciona un +4 a Carisma, Seducción y Persuasión.
Grifo Tus ojos cambian y te permiten ver a grandes distancias, lo que te proporciona un +4 a Advertir/Notar.
Hombre Lobo Tus mandíbulas se fortalecen y se te afilan un pelín los dientes, con lo que tus ataques de mordisco causan 2d6 de daño.
Katakan Tus glándulas adrenales cambian y te permiten regenerar 3 PV cuando inflijas daño.
Nekker Tus piernas se fortalecen, lo que aumenta tu SAL en 3 m.
Trol Tu cuerpo se endurece, así como tus huesos. Infliges 1d6 adicional de daño físico al realizar ataques cuerpo a cuerpo o con armas arrojadizas.
Wyverno Tus músculos se fortalecen, dándote un +5 a MOV que modifica a su vez tu CARR.

Árbol de Habilidades del Criminal

Paranoia Entrenada (INT)

Ya sean sicarios, ladrones, falsificadores o contrabandistas, todos los Criminales tienen en común una paranoia entrenada que les permite no meterse en líos. Cuando un Criminal se acerca a 10 m o menos de una trampa (incluyendo emboscadas, trampas experimentales y el resultado de la habilidad Trampear de un Hombre de Armas), puede realizar inmediatamente una tirada de **Paranoia Entrenada** contra la DO que supondría detectar la trampa, contra la tirada de Sigilo del grupo que embosca o contra una DO establecida por el DJ. Aunque no logre detectar la trampa, el Criminal sabe que algo anda mal.

Ladrón	Rufián	Asesino
[A1] **Estudiar la Zona (INT)**	[B1] **Punto Débil (EMP)**	[C1] **Tiro Minucioso (DES)**
Un Criminal puede dedicar una hora a merodear por las calles de una población y realizar una tirada de **Estudiar la Zona** contra la DO indicada en la tabla de Estudiar la Zona. Si la supera, el Criminal memoriza los patrones de la guardia, la disposición de las calles y los escondrijos disponibles, lo que le proporciona un +2 a Sigilo en dicha zona durante tantos días como nivel tenga en **Estudiar la Zona**.	Un Criminal puede realizar una tirada de **Punto Débil** enfrentada a una tirada de Engaño por parte del objetivo para intentar identificar la posesión o persona más preciada para este. Eso proporciona al Criminal un +1 a Intimidar por cada 2 puntos por los que supere la tirada del objetivo. El bonificador dura hasta que, por algún motivo, el punto débil del objetivo pase a ser otro.	Un Criminal que no esté luchando activamente y dedique un asalto a apuntar puede realizar una tirada de **Tiro Minucioso** contra una DO igual a 3xREF del objetivo. Si la supera, recibe en su próximo ataque un bonificador igual a la mitad de su nivel en **Tiro Minucioso**. Si se le descubre después de realizar esta tirada pero antes de atacar, el bonificador se reduce a la mitad.
[A2] **Llave Mental (INT)**	[B2] **Marcado (VOL)**	[C2] **Picar los Ojos (DES)**
Cuando un Criminal tiene éxito al abrir una cerradura, puede realizar una tirada de **Llave Mental** con una DO igual a la DO de Abrir Cerraduras para memorizar las posiciones del seguro. Eso permite al Criminal abrir la cerradura sin realizar una tirada de Abrir Cerraduras las veces subsiguientes que vaya a abrir esta misma cerradura. Puedes memorizar tantas cerraduras como puntos tengas en INT, y siempre puedes olvidar una para memorizar otra nueva.	Un Criminal puede hacer una marca en la puerta del objetivo (o algo similar) y realizar una tirada de **Marcado** con una DO igual a 3xEMP del objetivo para así señalar a esa persona. Si la supera, el objetivo debe superar en una tirada de Carisma, Persuasión o Intimidar el resultado obtenido en **Marcado** si desea obtener ayuda o servicios por parte de algún habitante de esa población.	Un Criminal puede hacer una tirada de **Picar los Ojos** en lugar de atacar para dejar temporalmente ciego a su objetivo. **Picar los Ojos** requiere que el Criminal se encuentre a alcance de cuerpo a cuerpo y conlleva una penalizador de -3 a la tirada. Si logra impactar, el objetivo sufre 2d6 de daño neto y queda cegado durante tantos asaltos como nivel tenga el Criminal en **Picar los Ojos**.
[A3] **Agachar la Cabeza (INT)**	[B3] **Congregar (VOL)**	[C3] **Ataque de Asesino (DES)**
Una vez por sesión un Criminal puede realizar una tirada de **Agachar la Cabeza** para encontrar un escondite en el que pasar desapercibido un rato. Divide el resultado total de la tirada entre las tres categorías de la tabla de **Agachar la Cabeza** (al margen). Dicho escondrijo permanecerá disponible hasta que lo destruyan; entretanto, podrá volver a él.	Una vez al día, un Criminal puede dedicar una hora para realizar una tirada de **Congregar** contra una DO establecida por el DJ. Por cada 2 puntos en que supere la DO recluta 1 bandido durante tantos días como nivel tenga en **Congregar**. Si el bandido queda reducido a la mitad o menos de sus PV, debe obtener un resultado igual o inferior a la VOL del Criminal en 1d10 o huirá.	Al emboscar a un objetivo, un Criminal puede realizar una tirada de **Ataque de Asesino** enfrentada a una tirada de Advertir/Notar del objetivo para ocultarse tras un ataque. Esta capacidad puede emplearse en cualquier situación pero se aplican penalizadores en función de la iluminación y la disponibilidad de cobertura. Más de un oponente puede realizar al mismo tiempo la tirada enfrentada para descubrir al Criminal.

Estudiar la Zona

Población	DO
Aldea	16
Pueblo	18
Ciudad	20
Capital	22

Agachar la Cabeza

Valor	Coste
Zona	
A una semana a caballo	3
A un día a caballo	5
A un día andando	8
Por la zona	10
Seguridad (se puede adquirir más de una opción)	
Cierres	1
Oculto	2
2 Guardias Bandidos	5
5 Trampas (a elección del DJ)	3
Ventajas (se puede adquirir más de una opción)	
Comida y agua	1
Herramientas de cirujano	2
Forja	3
Equipo de Alquimia	3

Ataque de Asesino

Condición	Mod.
A alcance de ataques cuerpo a cuerpo	-3
A plena luz	-5
Con luz tenue	+2
A oscuras	+5
En una zona abarrotada	+3
En una zona silenciosa	-1
A más de 20 metros del objetivo	+3

Curar Críticos

Se puede encontrar más información sobre curar Heridas Críticas en la página 173.

Remedio Herbario

Remedio	DO
Azufre+Sol Anula el dolor durante 1 hora, con lo que reduce en 4 puntos los penalizadores debidos a heridas, heridas críticas o estado mortal.	14
Éter+Caelum Anula los penalizadores por luz tenue durante 1 hora pero duplica los penalizadores por luz intensa.	14
Azogue+Rebis +3 a Seducción durante 1 hora.	15
Cinabrio+Sol +3 a Reflejos durante 10 asaltos.	15
Éter+Vitriolo +3 a Advertir/Notar durante 1 hora.	15
Fulgur+Cinabrio +3 para resistir Intimidar durante 1 hora.	15
Caelum+Azogue Permite estar despierto toda la noche sin penalizadores.	17
Cinabrio+Azufre +15 a Aguante durante 1 hora.	18
Fulgur+Sol Sume en un coma similar a la muerte durante 1 hora.	18
Vitriolo+Rebis +15 PV durante 1 hora.	18

Árbol de Habilidades del Doctor

Manos que Curan (TÉC)

Cualquiera puede aplicar una unción y vendar un corte pero un Doctor tiene formación médica real que le permite realizar cirugía compleja. Un Doctor con **Manos que Curan** es la única persona que puede curar una herida crítica. Para eso, el Doctor debe superar una cantidad de tiradas de **Manos que Curan** que depende de la gravedad de la herida crítica. La DO de la tirada también varía en función de la gravedad de la herida. **Manos que Curan** también se puede utilizar en lugar de la habilidad Primeros Auxilios.

Cirujano	Herborista	Anatomista
[A1] **Diagnosticar (INT)**	[B1] **Hospital de Campaña (TÉC)**	[C1] **Herida Abierta (INT)**
Cuando tenga ocasión de cuidar a una persona o monstruo, un Doctor puede realizar una tirada de **Diagnosticar** contra una DO establecida por el DJ. Si la supera, evalúa cualquier Herida Crítica que sufra el objetivo y descubre cuántos Puntos de Vida le quedan. Además, recibe un +2 a las tiradas de Manos que Curan para tratar dichas heridas.	**Hospital de Campaña** permite a un Doctor realizar una tirada con una DO indicada por el DJ para establecer una zona cubierta que ofrece un entorno médico idóneo. Cuesta una hora, pero proporciona un +3 a las tiradas de Manos que Curan y Primeros Auxilios que se realicen en el interior y un +2 a la velocidad de curación de quien permanezca en él durante tantos días como nivel tenga en **Hospital de Campaña**.	Un Doctor que cause daño con un arma de filo puede realizar una tirada de **Herida Abierta** con una DO de 15. En caso de éxito, el ataque provoca sangrado con un valor de 1 por cada 2 puntos en que se haya superado la DO. Este sangrado solo se puede detener mediante una tirada de Primeros Auxilios con una DO igual a la tirada de **Herida Abierta** del Doctor.
[A2] **Análisis (INT)**	[B2] **Improvisación (INT)**	[C2] **Carnicería (INT)**
Cuando se disponga a hacer una tirada de Manos que Curan, un Doctor puede realizar una tirada de **Análisis** con una DO igual a la gravedad de la Herida Crítica. Si la supera, alcanza una mayor comprensión de la herida y, por cada 2 puntos en que supere esta DO, la cirugía cuesta 1 turno menos (mínimo, 1 turno menos).	Un Doctor puede realizar una tirada de **Improvisación** con una DO igual a la DO de Alquimia de un producto alquímico médico para sustituirlo por algún otro objeto que tenga a mano. Esta tirada lleva un asalto y, si se falla, se puede repetir en asaltos posteriores. La **Improvisación** es muy concreta y solo sirve para una herida concreta.	Un Doctor puede realizar una tirada de **Carnicería** con una DO igual a 3xTCO del objetivo para hacer que las heridas y Heridas Críticas del objetivo se curen a la mitad del ritmo normal. Otros Doctores con la habilidad Cirugía Eficaz y utensilios que aceleren la velocidad de curación de las heridas y Heridas Críticas pueden contrarrestar los efectos.
[A3] **Cirugía Eficaz (TÉC)**	[B3] **Remedio Herbario (TÉC)**	[C3] **Herida Incapacitante (INT)**
Antes de empezar a tratar una Herida Crítica, un Doctor puede realizar una tirada de **Cirugía Eficaz** con una DO igual a la DO de Manos que Curan de la herida. Si la supera, trata la herida con tal maestría que sanará el doble de rápido. Esta capacidad se puede emplear tanto sobre heridas como sobre Heridas Críticas.	Mezclando sustancias alquímicas, un Doctor puede crear un **Remedio Herbario** que proporciona unos bonificadores o efectos basados en lo que se haya añadido (ver tabla de **Remedio Herbario**, al margen). Cada remedio dura 3 días y debe quemarse o masticarse para recibir el bonificador, por lo que solo puede usarse una vez. Pasados los 3 días, pierde su efecto. Elaborar un remedio cuesta 1 turno.	Un Doctor puede realizar una tirada de **Herida Incapacitante** enfrentada a la defensa del objetivo. Este ataque sufre un -6 pero, si impacta, impone al objetivo un -1 a REF, TCO o MOV por cada 3 puntos en que se haya superado la tirada de defensa. Este penalizador solo se puede anular mediante una tirada de Cirugía Eficaz que supere el resultado obtenido para este ataque.

Árbol de Habilidades del Hombre de Armas

Duro como un Cuerno (TCO)

Los auténticos Hombres de Armas, como los Franjas Azules de Temeria y la Brigada Impera de Nilfgaard, son soldados curtidos que nunca ceden ni se rinden. Cuando un Hombre de Armas pasa a tener 0 PV o menos, puede realizar una tirada de **Duro como un Cuerno** con una DO igual al doble de dichos PV negativos. Si tiene éxito, puede seguir luchando aplicando los penalizadores normales por superar su umbral de herida. Si la falla, pasa a Estado Mortal con normalidad, como si estuviese Herido. Cualquier daño adicional le obliga a realizar una nueva tirada con DO basada en su nueva cantidad de PV.

Tirador	Cazarrecompensas	Luchador
[A1] **Alcance Extremo (DES)**	[B1] **Sabueso (INT)**	[C1] **Furia (VOL)**
Al realizar un ataque a distancia al que se deba aplicar un penalizador por alcance, un Hombre de Armas puede reducir dicho penalizador en tantos puntos como la mitad de su nivel en **Alcance Extremo**. Además, puede realizar una tirada de **Alcance Extremo** con DO 16 para, en caso de éxito, realizar un ataque contra un objetivo que esté al triple del alcance del arma. Para dicho ataque se aplica un penalizador por alcance de -10, que se puede reducir con **Alcance Extremo** como se ha indicado antes.	Al localizar el rastro de un objetivo o intentar seguirlo, un Hombre de Armas suma su valor de **Sabueso** a sus tiradas de Supervivencia. Si el Hombre de Armas pierde el rastro al usar esta capacidad, puede realizar una tirada de **Sabueso** con una DO establecida por el DJ para volver a encontrarlo de inmediato.	Un Hombre de Armas puede realizar una tirada de **Furia** con una DO igual a 3x su propia EMP. Si la supera, se vuelve inmune al miedo, a los hechizos que alteren las emociones y al Conflicto Verbal durante tantos asaltos como el doble de su valor de **Furia**. Entretanto, la rabia nubla su pensamiento y sus instintos le controlan.
[A2] **Tiro Doble (DES)**	[B2] **Trampear (TÉC)**	[C2] **Mandoble (TCO)**
Al realizar un ataque a distancia con un arco o arma arrojadiza, un Hombre de Armas puede realizar una tirada de **Tiro Doble** en lugar de la habilidad de armas habitual. Si impacta, el objetivo recibe dos proyectiles y sufre daño en dos partes del cuerpo determinadas al azar. Aunque sea un ataque apuntado, el segundo proyectil siempre impactará en una localización aleatoria.	Un Hombre de Armas puede realizar una tirada de **Trampear** para poner una trampa improvisada en un área concreta. Consulta en la tabla de Trampear, al margen, las trampas que se pueden elaborar. El Hombre de Armas solo puede poner un tipo de trampas cada vez. Cada trampa afecta a un radio de 2 m, se activa con un cordel o similar y detectarla requiere una tirada de Advertir/Notar con una DO igual al resultado de la tirada de **Trampear**.	Gastando 10 puntos de AGU y realizando una tirada de **Mandoble** con un -3 enfrentada a la defensa de un oponente, un Hombre de Armas puede realizar un ataque que cause el doble de daño y sea Perforante. Si el arma ya era Perforante, recibe Perforante Mejorada. Si el arma ya tenía Perforante Mejorada, recibe +3d6 al daño.
[A3] **Tiro Certero (DES)**	[B3] **Sentido Táctico (INT)**	[C3] **Desdeñar (TCO)**
Un Hombre de Armas que logre un impacto crítico con un arma a distancia puede realizar de inmediato una tirada de **Tiro Certero** con una DO igual a 3xDES del objetivo. En caso de éxito, suma su nivel de **Tiro Certero** a la tirada del crítico. Estos puntos solo afectan a la localización de la Herida Crítica.	En lugar de moverse, un Hombre de Armas puede realizar una tirada de **Sentido Táctico** para comprender mejor a un grupo de oponentes. El Hombre de Armas recibe un +3 a las tiradas de ataque y defensa contra todo enemigo a 10 m o menos cuya DESx3 sea inferior al resultado de la tirada de **Sentido Táctico**. Esta capacidad también indica al Hombre de Armas qué se dispone a hacer cada oponente afectado.	Una cantidad de veces por sesión igual a su valor de TCO, un Hombre de Armas puede gastar 10 puntos de AGU para realizar una tirada de **Desdeñar** cuando un enemigo logre causarle una Herida Crítica. Si esta tirada supera el resultado de la tirada de ataque del enemigo, se negará la Herida Crítica, con lo que solo se causará el daño correspondiente a una herida normal.

Alcance Extremo

Distancia	DO
Apenas fuera del alcance	12
A una vez y media el alcance	15
Al doble del alcance	18

Trampear

Trampa	DO
Derribadora La trampa cae contra las piernas del objetivo y lo derriba.	14
Inmovilizadora La trampa cuenta con una DO que el objetivo debe superar para liberarse de una Presa.	14
Aturdidora La trampa golpea la cabeza o el estómago del objetivo con suficiente fuerza como para aturdirlo.	16
Cegadora La trampa arroja arena o tierra a los ojos del objetivo y lo ciega.	16
Desarmadora La trampa cae contra el brazo del objetivo a la altura del hombro, obligándole a soltar el arma.	18
Desgarradora La trampa lanza púas contra el objetivo o lo golpea con ellas, lo que hace que empiece a sangrar.	18

Bloquear un Tiro Doble

Un Tiro Doble se puede esquivar con una acción y se puede bloquear con una acción si se tiene un escudo. Desviar un Tiro Doble realizado con armas arrojadizas (no se puede para ataques con arcos o ballestas, salvo usando la habilidad Desviar Flechas del brujo) conlleva una **penalización de -8 en lugar de -5**.

Secreto profesional

Solo los brujos pueden reconocer y extraer debidamente mutágenos. Si la compañía no incluye ninguno, el mago necesitará obtenerlos por otros medios como por ejemplo contratando un brujo, realizando misiones para obtener este conocimiento secreto, comprándolos en el mercado negro, etc.

Contactos

Valor	Coste
Población	
Aldea	3
Pueblo	4
Ciudad	5
Capital	10
Profesión	
Posadero	3
Artesano	5
Guardia	6
Mago	8
Noble	10
Importancia	
Escasa	2
Media	3
Mucha	5
Relación	
Chantaje	3
Deuda	5
Amistad	6
Romance	8
Encantamiento	10

Relación

Tu **Relación** con un contacto determina lo dispuesto que está este a ayudarte. Los contactos Encantados te ayudarán en todo lo posible. Los Romances te ayudarán en casi cualquier cosa mientras se reafirme vuestra relación. A las Amistades hay que convencerlas de que se jueguen el cuello por ti. Los contactos en Deuda solo harán una cosa por ti. Los contactos Chantajeados harán cualquier cosa por ti pero hay un 50% de posibilidades de que te traicionen.

Árbol de Habilidades del Mago

Formación Mágica (INT)

Para considerarse Mago, una persona con aptitudes mágicas debe pasar por una de las academias de magia que hay en el mundo y aprender los fundamentos de las artes mágicas. Un Mago puede realizar una tirada de **Formación Mágica** cuando presencia un fenómeno mágico, ve un hechizo desconocido o se pregunta sobre teorías de la magia. El DJ establece la DO y, en caso de éxito, el Mago sabe todo lo posible sobre el tema en cuestión. También puede tirar **Formación Mágica** en lugar de Advertir/Notar para detectar hechizos, maleficios, seres que estén empleando facultades mágicas o seres cuya existencia o presencia en este mundo se deba a la magia.

Político	Científico	Archimago
[A1] Conspirar (INT)	**[B1] Ingeniería Inversa (INT)**	**[C1] Armonización**
Un Mago puede realizar una tirada de **Conspirar** con una DO igual a 3xINT del objetivo. En caso de éxito, la observación y estudio del objetivo confieren al Mago un +3 a Engaño, Seducción, Intimidar o Persuasión contra él. El bonificador se aplica durante tantos días como nivel tenga el Mago en **Conspirar**.	Si invierte 1 hora en estudiar una solución alquímica, un Mago puede realizar una tirada de **Ingeniería Inversa** con una DO igual a 3+ la DO de Alquimia de dicho producto alquímico. Si tiene éxito, logra analizar la sustancia y puede anotar la fórmula del objeto. La DO para elaborar esta fórmula es 3 puntos mayor, pero tiene como resultado el objeto deseado.	A medida que un Mago emplea magia, su cuerpo se va habituando al flujo de energía. Cada punto que tenga un Mago en **Armonización** le proporciona +2 a su umbral de Vigor. Cuando esta capacidad llegue a nivel 10, el umbral máximo de Vigor será 25. Esta habilidad se puede entrenar como cualquier otra.
[A2] Chismorrear (INT)	**[B2] Destilación (TÉC)**	**[C2] Inmutable (VOL)**
Un Mago puede dedicar 1 hora a realizar una tirada de **Chismorrear** contra 3xEMP del objetivo. En caso de éxito, difunde un rumor por la población que reduce su reputación en dicho lugar en tantos puntos como la mitad de su nivel en **Chismorrear** y durante tantos días como su nivel en **Chismorrear**.	Un Mago puede realizar una tirada de **Destilación** en lugar de Alquimia al elaborar una solución alquímica. Si tiene éxito, crea una dosis de dicha solución que tiene un 50% (redondeando hacia abajo) más de efecto de lo habitual, ya sea en duración, daño o DO de las tiradas para resistirla (a elección del Mago).	Un Mago puede realizar una tirada de **Inmutable** con DO 16 cuando vaya a verse afectado por la dimerita. En caso de éxito, se libra de sus efectos. Sigue mareado e incómodo, pero conserva la mitad de su umbral de Vigor y puede emplear magia.
[A3] Contactos (INT)	**[B3] Mutación (INT)**	**[C3] Expandir Magia (VOL)**
Una vez por sesión, un Mago puede realizar una tirada de **Contactos** para recordar a alguien a quien "conoció" hace tiempo. Calcula el resultado total de la tirada y reparte esos puntos entre los 4 aspectos de la tabla al margen para así determinar a quién conoces. Ese contacto te ayudará, pero cuánto lo haga depende de la relación que tengáis.	Un Mago puede invertir todo su Aguante, un Mutágeno y un día entero de experimentación sobre un sujeto para realizar una tirada de **Mutación** con una DO igual a [28-(TCO+VOL del sujeto)/2] y hacer que este mute. En caso de éxito, el sujeto recibe los efectos del Mutágeno con la mutación menor correspondiente. En caso de fallo, el sujeto no recibe los efectos del Mutágeno, entra en Estado Mortal y sufre la mutación mayor. Como en el caso de los brujos, un mismo sujeto solo puede recibir los beneficios de dos mutágenos; cualquier intento posterior de mutarlo que tenga éxito no surte efecto alguno.	Canalizando magia mediante diversos focos mágicos, un Mago puede blandir un poder increíble. Puede realizar una tirada de **Expandir Magia** con DO 16 antes de intentar ejecutar un hechizo o ritual. En caso de éxito, puede canalizarlo a través de dos focos a su elección, lo que reduce dos veces el coste en Aguante.

Árbol de Habilidades del Mercader

Trotamundos (INT)

Un Mercader medio se gana la vida comerciando y dicho comercio atrae a clientes de toda la región. Pero un Mercader ambulante lleva el producto a sus clientes, recorriendo carreteras de todo el mundo y aprendiendo de sus gentes. Un Mercader puede realizar una tirada de **Trotamundos** cuando desee saber algún dato sobre un objeto, cultura o zona concretos. El DJ establece la DO y, si la supera, el Mercader recuerda lo que deseaba respecto a dicha cuestión, evocando recuerdos de la última vez que viajó por la zona.

Comerciante	Contacto	Javecar
[A1] **Opciones (INT)**	[B1] **Pajaritos (EMP)**	[C1] **Conexiones (VOL)**
Un Mercader puede realizar una tirada de **Opciones** con una DO establecida por el DJ para encontrar un objeto a un precio inferior. Si la supera, el Mercader encuentra a otra persona que vende el mismo artículo por la mitad de precio. Cuanto más escaso sea un objeto, mayor debería ser la DO. **Opciones** no afecta a reliquias ni a objetos experimentales o de brujo.	Un Mercader puede realizar una tirada de **Pajaritos** con una DO que depende de la población en la que se encuentre para obtener la ayuda de 1 niño pobre o de un vagabundo por cada punto en que supere la DO (máximo, 10 ayudantes). Puede consultar a estas personas y cada una aporta un +1 a Callejeo, pero cada vez que se consulte a un informante ha de gastar 1 corona.	La primera vez que llega a una población, un Mercader puede dedicar una hora a hacer correr la voz de su llegada y luego hacer una tirada de **Conexiones** con una DO basada en el tamaño de la población. En caso de éxito, su reputación en dicho lugar aumenta en tantos puntos como la mitad del margen por el que superase la DO. El efecto dura 1d6 semanas.
[A2] **Regatear (EMP)**	[B2] **Infiltrado (INT)**	[C2] **Perista (INT)**
Al sobornar a un objetivo, un Mercader puede realizar una tirada de **Regatear** con una DO igual a 3xVOL del objetivo. Si la supera, puede sobornarle con cualquier objeto que tenga a mano y que valga al menos 5 coronas. Dicho objeto proporciona un +3 a Persuasión con el objetivo. La DO aumenta en 5 en el caso de sobornos realmente ridículos.	Un Mercader con **Infiltrado** puede convencer a una persona de que espíe para él. Gasta 10 coronas y realiza una tirada de **Infiltrado** enfrentada a una tirada de Resistir Coacción. En caso de éxito, esa persona espiará a un objetivo tantos días como nivel tenga el Mercader en **Infiltrado**. Pasado este tiempo, se puede volver a tirar, pero habrá que volver a pagar.	Un Mercader que tenga que librarse de un artículo robado o de origen dudoso puede realizar una tirada de **Perista** con una DO establecida por el DJ. Si la supera, vende dicho objeto (a precio de mercado) a un comprador que no hará preguntas y que no le delatará a la guardia.
[A3] **A Cuenta (EMP)**	[B3] **Mapa del Tesoro (INT)**	[C3] **Deuda de Guerra (EMP)**
Al intentar comprar un artículo, un Mercader puede realizar una tirada de **A Cuenta** con una DO igual a 3xEMP del vendedor. Si la supera, el vendedor acepta la palabra del Mercader de que pagará más adelante. Esta promesa hará que el vendedor espere tantas semanas como nivel tenga el Mercader en **A Cuenta**.	Una vez por sesión, un Mercader puede realizar una tirada de **Mapa del Tesoro** con una DO establecida por el DJ para recordar la supuesta ubicación de una reliquia o de unas ruinas que puedan contener algo de utilidad. Dicho lugar, por supuesto, requerirá alejarse mucho de la ruta prevista o resultará tremendamente peligroso, por lo que será necesaria una búsqueda en toda regla. Encontrar dicho objeto o ruinas debería costar una sesión entera.	Un Mercader puede realizar una tirada de **Deuda de Guerra** para convocar a un luchador que le deba un favor. Reparte el total de tu tirada entre las 3 secciones de la tabla de Guerrero, al margen. Dicho guerrero trabajará para ti tantos días como nivel tengas en **Deuda de Guerra** y acatará sin preguntar cualquier orden razonable que le des.

Guerrero

Valor	Coste
Ataque y Defensa	
10	4
14	8
16	10
Inteligencia	
3	2
5	5
9	10
Armas y Armadura	
Armadura corporal con CP 3, daga zerrikana y ballesta de mano con 10 saetas.	4
Armadura corporal con CP 5 y un arco largo con 30 flechas.	6
Coraza completa y torrwr.	10

Poblaciones

Tamaño	DO
Pueblo	14
Ciudad	18
Capital	22

Árbol de Habilidades del Sacerdote

Iniciado de los Dioses (EMP)

Las iglesias del mundo suelen ser lugares cálidos y acogedores, que ayudan a su comunidad y reciben gustosamente a los nuevos conversos. Un Sacerdote puede realizar una tirada de **Iniciado de los Dioses** con una DO fijada por el DJ en iglesias de la misma fe para obtener alojamiento gratuito, curación y otros servicios a discreción del DJ. **Iniciado de los Dioses** también sirve al tratar con miembros de la misma fe, aunque probablemente tengan menos que ofrecer que una iglesia bien aprovisionada. Ten presente que **Iniciado de los Dioses** no funciona con miembros de otras fes.

Predicador	Druida	Fanático
[A1] **Poder Divino**	[B1] **Armonía Natural**	[C1] **Ritual de Sangre (VOL)**
Un Sacerdote puede aumentar su conexión con su deidad, lo que le proporciona +1 a su umbral de Vigor por cada nivel que tenga en **Poder Divino**. El modificador máximo que puede otorgar esta capacidad es de +10. **Poder Divino** se puede entrenar como cualquier otra habilidad y se combina con Armonía Natural. No se generan dos umbrales de Vigor distintos.	Un Sacerdote puede aumentar su sintonía con la naturaleza, lo que le proporciona +1 a su umbral de Vigor por cada nivel que tenga en **Armonía Natural**. El modificador máximo que puede otorgar esta capacidad es de +10. **Armonía Natural** se puede entrenar como cualquier otra habilidad y se combina con Poder Divino. No se generan dos umbrales de Vigor distintos.	Un Sacerdote que lleve a cabo un ritual puede realizar una prueba de **Ritual de Sangre** con la DO del propio ritual. Si la supera, puede ejecutar el ritual sin las sustancias alquímicas necesarias, sacrificando 5 PV (en forma de sangre) por cada ingrediente que falte. Dicha sangre puede proceder de otros pero debe derramarse en el transcurso del ritual.
[A2] **Autoridad Divina (EMP)**	[B2] **Interpretar la Naturaleza (INT)**	[C2] **Fervor (EMP)**
Los campesinos y el pueblo llano ven a los Sacerdotes como agentes de la voluntad divina. Un Sacerdote puede sumar su **Autoridad Divina** a sus tiradas de Liderazgo si se encuentra en una zona en la que se siga su fe. Incluso fuera de estas regiones, un Sacerdote suma la mitad de dicho nivel por su presencia autoritaria.	Cuando se encuentre en un entorno totalmente natural, un Sacerdote puede realizar una tirada de **Interpretar la Naturaleza** con una DO establecida por el DJ. En caso de éxito, ve las señales de su entorno y averigua qué y quién ha pasado por la zona y qué hicieron en ella. **Interpretar la Naturaleza** ofrece una imagen muy focalizada y no permite localizar un rastro.	Un Sacerdote puede realizar una tirada de **Fervor** con una DO igual a 3xINT del objetivo. En caso de éxito, el poder de convicción de sus palabras otorga al objetivo 1d6 PV temporales por cada punto por el que superase la DO (máximo, 5d6). Este efecto dura tantos asaltos como el doble del nivel de **Fervor** y solo se puede emplear una vez al día sobre cada objetivo.
[A3] **Premonición (VOL)**	[B3] **Pacto Animal (VOL)**	[C3] **Palabra Divina (EMP)**
A discreción del DJ, un Sacerdote puede verse asaltado por visiones del futuro que le sumen en un estado catatónico durante 3 asaltos. Tras ese plazo, puede realizar una tirada de **Premonición** con una DO establecida por el DJ para descifrar las visiones que se han apoderado de él. Dichos presagios se componen de símbolos y metáforas.	Un Sacerdote suma su nivel en **Pacto Animal** a cualquier tirada que realice al tratar con animales. Además, puede establecer un vínculo con un animal dedicando un asalto completo y realizando una tirada de **Pacto Animal**, con lo que convierte a dicha bestia o animal en un aliado durante tantas horas como nivel tenga en **Pacto Animal**. No afecta a monstruos.	Un Sacerdote puede realizar una tirada de **Palabra Divina** para convencer a los demás de que habla directamente en nombre de los dioses. Todo el que falle una tirada enfrentada de Resistir Coacción verá al Sacerdote como un mesías y le seguirá como discípulo. Un Sacerdote puede tener tantos discípulos como su nivel de habilidad en **Palabra Divina**. En combate, los discípulos que no tengan perfil propio emplean el de un bandido.

Pacto Animal

Orden	DO
Ataca	10
Para	10
Retírate	10
Defiende a un objetivo	14
No lo toques	14
Atrapa a un objetivo	15
Deja que te monte	15
Ve a un lugar conocido	15
Vigila una zona	15
Haz guardia	16
Atrapa un objeto	17

DO de Pacto

Animal/Bestia	DO
Perro	10
Gato	12
Caballo	14
Mula	14
Pájaro	14
Perro salvaje	15
Caballo de Guerra	16
Lobo	16
Serpiente	16
Buey	17

Discípulos

Siempre que des a un discípulo una orden realmente extraña o impropia de ti debes realizar una tirada de Palabra Divina con una DO establecida por el DJ. Puedes fallar 3 veces antes de que tus discípulos te abandonen. Si tu último fallo es una pifia, tus discípulos te atacarán o te tacharán de hereje.

Equipo

No puedes sobrevivir en el Continente, y menos aún salir adelante, si no te equipas de manera adecuada.

En el camino

Casi con total seguridad pasarás la mayor parte del tiempo viajando y solo te detendrás en las ciudades para reponer suministros, reunirte con contactos y amigos y pasar la noche en una cama cómoda, tal vez con cálida compañía. Estarás en movimiento porque es probable que necesites huir de la Guerra o buscar trabajo para subsistir. Eso implica que debes llevar suficientes cosas para sobrevivir a los caminos. Como típico viajero, deberías plantearte adquirir:

- Un zurrón.
- Un saco de dormir.
- Un par de antorchas o una linterna.
- Comida para una semana, más o menos.
- Una daga.
- 20m de cuerda (por si acaso).
- Algún tipo de arma.
- Un odre.

Te podrían venir bien muchas otras cosas, pero es mejor viajar con poco peso. Eso te permite moverte más rápido y te convierte en un objetivo menos atractivo.

Tiempos de Guerra

Ahora mismo el mundo está en guerra. O, al menos, la parte del mundo en la que vives, por lo que algunas cosas han cambiado. Para empezar, prepárate para pagar mucho por cualquier cosa. En un mundo bañado en sangre y con ambos bandos pugnando con ansia por los recursos, se ha dado cierta inflación y los precios de los artículos antaño baratos se han puesto por las nubes. Muchos se dedican a robar o a cometer crímenes solo para conseguir comida para sí mismos y sus familias.

Para continuar, y esto te viene bien, al acudir al frente soldados de todas partes y morir por sus países o sus señores, hay a la venta artículos de todo el mundo. Al morir quince o veinte gemmerios en Aedirn, de repente hay espadas gemmerias en el mercado. Una nave nilfgaardiana captura un barco pirata de Skellige y ya se pueden comprar krigsverds isleños en Maecht.

Objetos del Pueblo Antiguo

El pueblo antiguo siempre ha fabricado las mejores armas y armaduras de toda la región. Los enanos hacen el mejor acero, los elfos forjan las mejores armas y los gnomos humillan a ambos dado el nivel de habilidad y detalle con que rematan cualquier hoja o armadura, optimizando sus cualidades y minimizando sus defectos. Desgraciadamente, debido a la cruzada contra los no-humanos, dicho equipo se ha vuelto muy escaso.

Ganar Dinero

Llegó la hora de averiguar cuánto dinero tienes a tu disposición. En *The Witcher*, el dinero se presenta en diferentes divisas según la región, pero la mayoría de mercaderes reconocen y aceptan la **corona** redania. Cada profesión recibe una suma distinta:

Profesión	Dinero	Media
Artesano	2d6 x 120 coronas	840
Bardo	2d6 x 120 coronas	840
Brujo	2d6 x 50 coronas	350
Criminal	2d6 x 100 coronas	700
Doctor	2d6 x 150 coronas	1050
Hombre de Armas	2d6 x 150 coronas	1050
Mago	2d6 x 200 coronas	1400
Mercader	2d6 x 180 coronas	1260
Sacerdote	2d6 x 75 coronas	525

Divisa

Si realmente quieres hilar fino para lograr una mayor inmersión, te indicamos a continuación los valores de cambio de divisa para las otras cinco monedas principales. Hay muchísimas monedas regionales más, pero estas son las seis que encontrarás más a menudo.

1 Corona Redania Equivale a:

1 Oren Temerio Empleado en Temeria y en la mayoría de los reinos del Norte al sur del Pontar.
1/3 Florín Nilfgaardiano Empleado en Nilfgaard y en todas sus provincias.
3 Ducados Empleado en Kaedwen.
1/4 Bizant Empleado en Kovir y Poviss.
1/2 Lintar Empleado en la Liga de Hengfors.

Objetos en The Witcher

En otros juegos, los objetos pueden agruparse en categorías generales pero, en *The Witcher*, la procedencia de un objeto no solo ayuda a la ambientación sino que, al existir la profesión jugable de Mercader, puede servir para determinar su valor. ¿A que no valorarías igual una katana hecha en Nueva York?

Vender Objetos

Los precios indicados en este capítulo corresponden al coste aumentado de los objetos por causa de la guerra. Ese es el precio al que puedes adquirirlos. Si pretendes vender objetos, el precio base que recibirás es la mitad del precio indicado, aunque se puede aumentar mediante una prueba de Negociar enfrentada a Resistir Coacción del comprador (o con una DO establecida por el DJ).
En caso de éxito, recibes el 100% del valor indicado. Si tienes éxito por un margen de 4 o 5 puntos, recibes el 125% del valor indicado; con un margen de éxito de 6 o 7, recibes el 150%; con un margen de 8 o 9, el 175%; con un margen de éxito de 10 o más, un 200%.

Armas

En *The Witcher*, el juego de rol, se emplean ciertos términos para el funcionamiento de las armas y su efectividad en combate. Muchas personas, y en especial los Hombres de Armas, llevarán varios tipos de arma para adaptarse a las distintas situaciones.

Tipo

El **Tipo** refleja la manera en que el arma inflige daño. Los cuatro tipos de daño que hay son: **Cortante (C)**, **Perforante (P)**, **Aplastante (A)** y **Elemental (E)**. El tipo de arma es importante, dado que muchos monstruos y armaduras resisten mejor determinados tipos de daño.

Precisión del Arma (PA)

La **Precisión del Arma** describe lo equilibrada que está. Al atacar con un arma, se suma su Precisión a la tirada de ataque.

Disponibilidad (Dis.)

La **Disponibilidad** indica lo fácil que es conseguir un arma en las tiendas y con qué frecuencia se encontrará en combate:

- **Universal (U):** Se puede encontrar incluso en los pueblos más pequeños.
- **Común (C):** Se puede encontrar en la mayoría de mercados de ciudad.
- **Escasa (E):** Armas propias de una región o ejército que se fabrican en un lugar concreto.
- **Rara (R):** Muy difícil de encontrar, normalmente solo en un lugar o en manos de un tipo concreto de vendedor.

Daño

El **Daño** refleja la gravedad de las heridas que inflige un arma al impactar a un objetivo. Este se basa en su peso, filo y equilibrio.

Fiabilidad (Fiab.)

La **Fiabilidad** describe lo resistente que es un arma. Indica la cantidad de veces que se puede emplear para bloquear antes de romperse.

Manos Necesarias (Manos)

El valor **Manos Necesarias** refleja el número de manos que debes tener disponibles para blandir el arma. Es posible empuñar un arma a dos manos con una sola, pero sufriendo un penalizador de -3. Ten presente que las ballestas de mano precisan igualmente de ambas manos para recargar. Los escudos requieren una mano.

Alcance (Alc.)

El **Alcance** indica la distancia máxima desde la que se puede alcanzar a un oponente. El valor indicado es el alcance efectivo del arma. Un alcance de N/A (No Aplicable) indica que el arma solo se puede utilizar en cuerpo a cuerpo.

Efecto

Bajo el título **Efecto** se describen las capacidades adicionales que puede tener un arma. Al margen puedes encontrar las descripciones de estos efectos.

Capacidad de Disimulo (CD)

La **Capacidad de Disimulo** indica dónde puedes ocultar un arma:

- **Diminuta (D):** Se puede esconder en un bolsillo.
- **Pequeña (P):** Se puede esconder en una chaqueta.
- **Grande (G):** Se puede esconder bajo una capa.
- **Imposible (I):** No se puede llevar escondida.

Mejoras (Mej.)

El valor de **Mejoras** representa el espacio que tiene un arma para grabar **runas**.

Peso

El **Peso** indica el peso de un arma en kilogramos.

Precio

El **Precio** establece el coste habitual de un arma en coronas redanias.

Efectos de las Armas

Nombre	Efecto
Ablativa	Esta arma reduce en 1d6/2 la Capacidad de Parada de una armadura (además del punto habitual) si logra causar daño a su portador.
Apresadora	Esta arma se puede utilizar para atrapar y derribar a los oponentes que estén a su alcance.
Aturdir (X)	Cuando esta arma impacta en la cabeza o torso de un oponente, este debe realizar una tirada de Salvación contra Aturdimiento aplicando el penalizador que se indica entre paréntesis.
Equilibrada	Cuando inflijas una herida crítica no apuntada con esta arma, tira 2d6+2 (máximo: 12) para resolverla. Si el crítico se debe a un ataque apuntado, recibes un +1 a la tirada de 1d6 para determinar el efecto del crítico en la localización impactada.
Foco (X)	Al emplear magia con esta arma, resta su valor de Foco al coste en AGU.
Foco Mayor	Al emplear magia con esta arma, la DO de tus hechizos se reduce en 2.
Largo Alcance	Esta arma se puede emplear contra enemigos que estén a 2 m o menos.
Meteorítica	Esta arma posee 5 puntos adicionales de Fiabilidad y siempre causa el daño normal a los monstruos vulnerables al acero meteorítico.
No Letal	Esta arma causa daño no letal sin aplicar ninguna reducción al daño.
Ocultamiento	Esta arma se puede esconder fácilmente. Recibes un +2 al intentar ocultarla.
Perforante	Esta arma ignora la Resistencia a su tipo de daño debida a la armadura del objetivo.
Perforante Mejorado	Además del efecto de Perforante, al restar la CP de una armadura al daño de esta arma, solo se resta la mitad de la CP.
Recarga Lenta	Cuesta 1 acción recargar esta arma.
Sangrar (X)	Si logra causar daño a un objetivo, esta arma tiene cierta probabilidad de causar **Sangrado**. Dicha probabilidad se indica entre paréntesis. Ver página 161 para los efectos del Sangrado.



Armas

Nombre	Tipo	PA	Dis.	Daño	Fiab.	Manos	Alcance	Efecto	CD	Mej.	Peso	Precio
Espadas												
Espada Larga de Hierro	C/P	+0	U	2d6+2	10	2	N/A		G	0	1,5	160
Espada Ancha	C/P	+0	C	2d6+4	15	1	N/A		G	0	2,5	270
Gleddyf	C/P	+0	C	3d6+2	5	2	N/A		G	0	3	285
Sable de cazador	C/P	+0	C	3d6	15	1	N/A		G	0	2	325
Krigsverd	C/P	+2	C	4d6+4	10	1	N/A		G	0	2	570
Esboda	C/P	+1	E	5d6	10	1	N/A		I	1	1,5	650
Bracamarte	C/P	+0	R	5d6	15	1	N/A	Sangrar (25%)	I	1	1,5	725
Hoja de Vicovaro	C/P	+0	R	5d6+4	15	2	N/A	Equilibrada	I	1	1,5	955
Torrwr	C/P	+0	R	6d6	15	2	N/A	Sangrar (50%)	I	2	2	1075
Hojas Cortas												
Daga	C/P	+0	U	1d6+2	10	1	N/A		P	0	0,5	50
Estilete	C/P	+2	C	1d6	5	1	N/A	Ocultamiento	D	1	0,5	275
Puñal	C/P	+1	E	2d6+2	10	1	N/A	Sangrar (25%)	P	0	1	350
Jambia	C/P	+2	R	2d6	10	1	N/A	Sangrar (25%), Perforante	P	1	0,5	440
Hachas												
Destral	C	+0	U	2d6+1	10	1	N/A		P	0	1	205
Hacha de Guerra	C	+0	C	5d6	15	1	N/A		G	0	2	525
Hacha de Berserker	C	+0	E	6d6	15	2	N/A	Ablativa, Sangrar (25%)	I	1	3	960

Nombre	Tipo	PA	Dis.	Daño	Fiab.	Manos	Alcance	Efecto	CD	Mej.	Peso	Precio
Armas Contundentes												
Nudilleras	A	+1	U	1d6	15	1	N/A	Se añade al daño de Puñetazo	D	1	0,5	50
Maza	A	+0	C	5d6	15	1	N/A		G	0	2	525
Almádena de las Tierras Altas	A	+0	R	6d6+2	20	2	N/A	Aturdir (-2), Meteorítica	I	1	3	1100
Armas de Asta												
Lanza	P/A	+0	U	3d6	10	2	TCOx2 m	Largo Alcance	I	1	3,5	375
Hacha de Petos	C/P/A	+0	E	4d6+2	10	2	N/A	Largo Alcance	I	0	3	460
Alabarda Roja	C/P/A	+0	E	6d6+3	10	2	N/A	Largo Alcance	I	1	4	865
Bastones												
Bastón	A	+0	C	1d6+2	10	2	N/A	Largo Alcance, Foco (1)	I	1	3	335
Bastón Engarfiado	P/A	+0	E	2d6	10	2	N/A	Largo Alcance, Foco (1), Apresadora	I	1	3,5	550
Bastón de Hierro	A	+0	E	3d6	15	2	N/A	Largo Alcance, Foco (2)	I	1	4	675
Bastón de Cristal	A	+0	R	2d6+2	5	2	N/A	Largo Alcance, Foco (3), Foco Mayor	I	2	2,5	835
Armas Arrojadizas												
Cuchillo Arrojadizo	P	+0	U	1d6	5	1	TCOx4 m		D	0	0,5	50
Hacha Arrojadiza	C	+0	U	2d6	10	1	TCOx2 m		P	0	1	75
Orión	C	+1	E	1d6	5	1	TCOx4 m		D	0	0,1	100
Arcos												
Arco Corto	P	+0	U	3d6+3	10	2	100 m		G	0	1	290
Arco Largo	P	+0	U	4d6	10	2	200 m		I	1	2	475
Arco de Guerra	P	+0	C	6d6	15	2	300 m		I	1	3	835
Ballestas												
Ballesta de Mano	P	+1	U	2d6+2	5	1	50 m	Recarga Lenta	G	1	0,5	285
Ballesta	P	+1	U	4d6+2	5	2	100 m	Recarga Lenta	I	1	3	455
Ballesta de Cazador de Monstruos	P	+1	R	6d6	15	2	200 m	Recarga Lenta, Perforante	I	1	4	1125

Munición

Nombre	Tipo	Dis.	Fiab.	Efecto	Disim.	Peso	Precio
Estándar (x10)	P	U	10		G	0,5	10
Punta Roma	A	C	10	No Letal	G	0,1	5
Punta Ancha	P	C	10	Sangrar (100%)	G	0,1	10
Punzón	P	C	10	Perforante	G	0,1	15



Descripciones de las Armas

Espadas

Espada Larga de Hierro

Espadas largas de hierro, ¡je! Como enano, ya te digo quesa idea me pone malo. Ni están afilás ni ná pero son fáciles dacer y te las pués encontrar andequiera que vayas, supongo.

Espada Ancha

La espada ancha redania es una hoja a una mano con una guarda sencilla y un buen filo. Ja, con Redania extendiéndose por tol Norte pa "defendernos" están saliendo espadas destas por tós laos.

Gleddyf

El gleddyf es una de las hojas más pesás del Continente y una de las más delgás. To el peso se centra en su guarda y pomo tan trabajaos. Pero es bastante fácil dacer, y su diseño le va bien a los negros, viendo cómo crece su ejército.

Sable de Cazador

Los cazadores usan estas hojas tan pesás pa destripar a las presas. Si andas detrás duna buena hoja pa partir madera y cortar miembros, esta es la tuya. Son comunes en el campo, entre la gente de a pie.

Krigsverd

Dicen que los isleños templan sus hojas en sangre de sirenas y fangosos. Camarada, deja que te diga ques cierto. O lo era. Sus hojas de acero endurecío y construcción ligera son jodíamente precisas.

Esboda

Como mercader tiés que dejar a un lao tus prejuicios y mirar por la calidá de los artículos. La esboda mettinesa es una de las espadas de caballería más afilás que haya visto jamás. Es como un gleddyf pero mucho mejor. Parece que los negros dejan pa sus "vasallos" lo de hacer armas mejores, ¿eh?

Bracamarte

Los bracamartes se fabrican pa los marinos en la ciudá costera de Cidaris. Es una hoja sencilla y robusta con un borde curvo y afilao. ¡Je! Tengo entendío que se llevan de contrabando muchas destas espadas al norte o que las tiran al mar pa que los negros no se hagan con ellas.

Hoja de Vicovaro

La hoja de Vicovaro se pué reconocer por su guarda pesá. Normalmente la usan los caballeros de Vicovaro pero, con la guerra, han corrío pa tós laos. Eso sí, camarada, te lo aseguro: he visto a estos trastos sobrevivir al derrumbe de un castillo y seguir cortando miembros.

Torrwr

Si alguien corre pa ti con un torrwr, hazte el muerto. En la última guerra vi a una mole de tío decapitar a un caballo en marcha con una destas. Está claro que todos los gemmerios son unos hijoputas taraos, desde luego. Nunca he visto uno que no pareciera que iba a comerme.

Hojas Cortas

Daga

Hay dagas de tós los tamaños y formas pero siempre son lo bastante pequeñas como pa esconderlas. To quisque lleva una, de campesinos a caballeros.

Estilete

Pués contar con que los negros crearían un cuchillo entoavía más sucio que una daga normal. Esta daga larga y fina se pliega dentro del mango, asín que la pués esconder en cualquier lao.

Puñal

¡Je! Un diseño temerio de toa la vida. Largo, delgao y ligero. Me enzarcé con un negro en la Batalla de Sodden llevando yo uno destos. Me rompió seis costillas, pero yo sigo aquí y él no.

Jambia

Camarada, hasta en la lejana tierra de Zerrikania la muerte es algo que tiene valor en sí mismo. Y han diseñao una de las mejores dagas del planeta. No empezamos a ver estos trastos curvos tan raros hasta que se pusieron de moda entre los asesinos de Maecht en la Primera Guerra del Norte.

Hachas

Destral

Con los años, le he cogío el gusto al destral. ¡Je! Antes lo usaba pa la leña pero son duros de narices... y un arma pensá pa cortar madera pué cortar huesos igual de bien.

Hacha de Guerra

¿Tiés que derribar una puerta? ¿Tace falta despeazar un cuerpo vivo o muerto? Hazte con un hacha, camarada. La forma varía, pero el hacha de guerra es un arma devastadora y más dura que la mayoría despadas.

Hacha de Berserker

En las islas de Skellige, los hombres lobo y las sirenas son algo habitual y hay pocos brujos. Junta eso con la bravuconería del típico isleño y te saldrá esta mala bestia: un hacha de dos metros con una gran cabeza barbada y que lleva grabás runas de Skellige.

Armas Contundentes

Nudilleras

Camarada, el mundo no es un lugar justo. Algunos han nacío más débiles, ¿qué se le va a hacer? Normalmente no tengo que enfrentarme a mis enemigos de cerca (ventajas daber sío ballestero) pero, si tengo que empezar a hacerlo, me haría con unas nudilleras. Te dan más "pegada", je, je, je.

Bienveníos a mi Tienda

Toa arma tié su identidá propia. ¡Je! No hablo dun alma ni ná deso. Solo digo que cada arma funciona de manera distinta. Pués coger una espada, hacha, maza y toa clase darmas y verás que toas sirven pa algo. ¿Quieres un arma que valga pa to? Hazte con una espada. Buena y afilá, equilibrá y fácil dempuñar. ¿Quieres algo que abra cabezas? Pilla una maza. Pesada y resistente. ¿Quieres mantener a la gente a raya? Siempre están los arcos y las ballestas. Mantienen a los demás alejaos y a ti a salvo. Vamos al tema. No encontrarás artículos mejores que los de mi tienda. Ya maseguré denterrar a la competencia, ¡ja, ja, ja!

~Rodolf Kazmer

Llevar tu Magia

Según los magos que he conocido, dónde lleves tu magia es una elección personal. Muchos portan bastones. Tradicionalmente, aquí en Oxenfurt, un hermoso bastón asegura que los estudiantes te abran paso, temiendo que los hagas explotar o que los transformes en cualquier momento. Hoy, en Redania, no es prudente pavonearse demasiado, dado que cualquier niñato rastrero puede ir a quejarse al caballero más cercano. Te diré otra cosa que no funciona: lo del débil anciano que se apoya en su bastón. Los magos siempre abusan de esa excusa y, para cuando deciden usar magia, tienen un puñado de matones encima. A veces llevo un bastón, pero solo para romperle los dientes al primer pillo que me toque el monedero. Para los magos existe la alternativa de llevar amuletos. Si se hace con discreción, solo se reconoce a un mago cuando desata su magia. A muchos magos, especialmente hechiceras, les cuesta resistir la tentación de llevar grandes objetos enjoyados capaces de asfixiar a una cabra. Los más conocidos, como Filippa Eilhart o Yennefer de Vengerberg (que, de todos modos, nunca pisan la calle) pueden disuadir a los ladrones. Para los magos menores, la situación se complica.

~Brandon de Oxenfurt

Maza

Una obra darte brutal. Una cabeza maciza de metal con rebordes o púas. ¡Je! La cosa es que, cuando la cabeza le da a alguien, le rompe los huesos. Me sé de muchos mercenarios que llevan una desas solo pa cuando se enfrentan a tipos con armadura.

Almádena de las Tierras Altas

Los kaedweníes son unos tíos enormes. Si tuviera que hacer una lista con los hijoputas más duros del mundo, serían los isleños, los kaedweníes y los gemmerios. Pero la almádena de las tierras altas les da a los kaedweníes una buena ventaja. Solo he vendío dos en mi vida, pero esos mamotretos son inmensos. Como dos metros dalto y con una gran cabeza de hierro con incrustaciones dacero de meteorito.

Armas de Asta

Lanza

Las lanzas son las armas preferías de la infantería. No son lo que se dice pequeñas, unos dos metros o asín, pero mantienen a los enemigos a raya y frenan las cargas de caballería. Como hombre que ha servío de ballestero en el campo de batalla, tengo aprecio a las lanzas. Teníamos una unidad de lanceros pa protegernos de la caballería de los negros.

Hacha de Petos

Un herrero enano de Poviss creó esta alabarda ligera. Una larga asta con un hacha pesá a un lao, un pincho en la punta y una cabeza de martillo al otro. ¡Je! Esta arma se diseñó pa ser versátil y enfrentarse a to tipo darmaduras. Hace falta una buena arma pa ser políticamente neutral.

Alabarda Roja

Los alabarderos redanios están entre los soldaos más organizaos y peligrosos del Norte. ¡Je! Esos hijoputas detienen el avance de la caballería y las cargas de infantería como nadie. Sus alabardas son unas obras maestras. Un asta de dos metros rematá con un hacha de guerra pesá, un pincho por detrás y otro más largo en la punta.

Bastones

Bastón

No le cuentes a nadie que te lo ha dicho un servidor, ¿vale? Camarada, el único sitio seguro al que ir con un bastón de mago es a Skellige, o quizá a Zerrikania u Ofir. En manos dalguien que no use magia pué ser solo un palo bonito, pero amplifica el poder dun mago y le deja usar más magia de lo normal. Eso sí, con el odio a los magos que hay en el Norte y la desconfianza hacia ellos en el Sur, también te convierte en un blanco perfecto.

Bastón Engarfiado

Nunca he entendío ese diseño pero la joven hechicera con la que viajé me dijo que estaba basado en un diseño antiguo que usaba el mago Alzur. Resulta que Alzur usaba el gancho de la punta pa controlar a las bestias que creaba. Imagino que el suyo era de plata, pero sigue siendo un arma útil pa los magos que saben luchar con bastón.

Bastón de Hierro

A veces, un mago pué necesitar algo más de protección o, qué diantre, pué que le falle la magia. Entonces se hacen con un bastón de hierro. Más que ná es una gran vara de hierro imbuío de quintaesencia. Es más duro que un bastón normal y pega como una maza. Hasta pués parar espadas con él.

Bastón de Cristal

Los mejores magos llevan bastones de cristal. En buena parte son bastones normales pero tienen una gema en la punta, incrustá en la madera. La cosa es que la gema tiene que ser perfecta. Si tiene siquiera una raja o una imperfección, tarriesgas a que explote o algo asín. Pero valen la pena. Amplifican la magia como ellos solos.

Armas Arrojadizas

Cuchillo Arrojadizo

Los cuchillos arrojadizos son unas cosejas interesantes. Pequeños, fáciles desconder y equilibraos pa lanzarlos. Tiés que practicar y enterarte de cómo van las velocidades de rotación y esas cosas pero puén valer la pena. Buen arma pa asesinos.

Hacha Arrojadiza

Con un hacha arrojadiza no tendrás tanto alcance como con un cuchillo, pero pegarás mucho más fuerte. Ná como ver que vuela hacia ti un cacho de metal afilao en la punta dun palo.

Orión

Los negros empezaron a usarlos hace unas décadas. Son como cuchillos arrojadizos pero con forma destrellas. ¡Je! Tién un diseño raro pero son jodíamente peligrosos. Y mu rápidos.

Arcos

Arco Corto

No verás muchos arcos cortos en una guerra. Son demasiao canijos pa ser buenas armas de batalla y no tién mucho alcance. Pero son perfectos pa cazar ciervos o algún intruso.

Arco Largo

El arco largo es el precursor de la ballesta. Por mi parte, creo que son grandes y aparatosos. Pero ¡eh!, es fácil decirlo cuando eres más pequeño quel arco. Los elfos juran por sus arcos largos y, en sus manos, pué que sean el arma a distancia más letal por detrás de una puta balista. En general, los humanos prefieren las ballestas pero, en Nilfgaard, tienen cantidá de arqueros, tós letales y mu dispuestos a demostrarlo.

Arco de Guerra

El arco de guerra es una obra darte. Se desarrolló pa combatir a caballeros con armadura de placas. Ese trasto mide casi dos metros y dispara flechas con una fuerza de hasta 77 kilos. Estos son los arcos que pués ver en un campo de batalla. ¡Je! Quedarse atrás y disparar parriba pa que caigan como una condená lluvia de meteoritos. Prefiero la ballesta, pero respeto a los arqueros que llevan uno destos.

Ballestas

Ballesta de Mano

No sé mu bien de ánde salieron las ballestas de mano. Supongo que empezaron como una clase de ballesta pa civiles. Son más canijas y menos potentes que una ballesta normal pero caben en una mano y es fácil acertar con ellas. Hoy en día se venden pa defender las casas, ya que muchos no pueden permitirse aprender a luchar y no hace falta entrenar mucho pa manejar una ballesta.

Ballesta

Resistente, precisa y potente. No soy objetivo pero me encanta la ballesta. Sí, hace falta tiempo pa recargar, pero un ballestero rápido pué soltar saetas con una puntería con la que la mayoría de arcos humanos solo puén soñar. La culata de madera te permite apoyarla en el hombro y apuntar desde ahí, lo que hace que el tiro vaya mucho más recto. Usé una destas en la Segunda Guerra del Norte y me hizo buen servicio.

Ballesta de Cazador de Monstruos

Hoy en día, los monstruos no son mu habituales. Probablemente pueda contar con los dedos duna mano las veces que he visto uno. Pero siguen apariciendo de cuando en cuando y, como los brujos son igual de escasos, algún cabronazo del sur desarrolló esta mala bestia. Más de un metro de larga y casi la misma envergadura. Dicen que hay que tensarla con armatoste y que dispara con una fuerza de 136 kilos. Me supongo que creyeron que, si hace falta mucha fuerza pa matar a un monstruo, ¿por qué no hacer una balista de mano para cargárselo de lejos? ¡Ja!

Munición

Estándar

¡Je! Si tienes un arma que suelta proyectiles, necesitas proyectiles. La munición estándar es más que ná la típica flecha o saeta. Las saetas suelen ser más chicas que las flechas pero las dos tién una punta de metal afilao y un emplumao atrás.

Roma

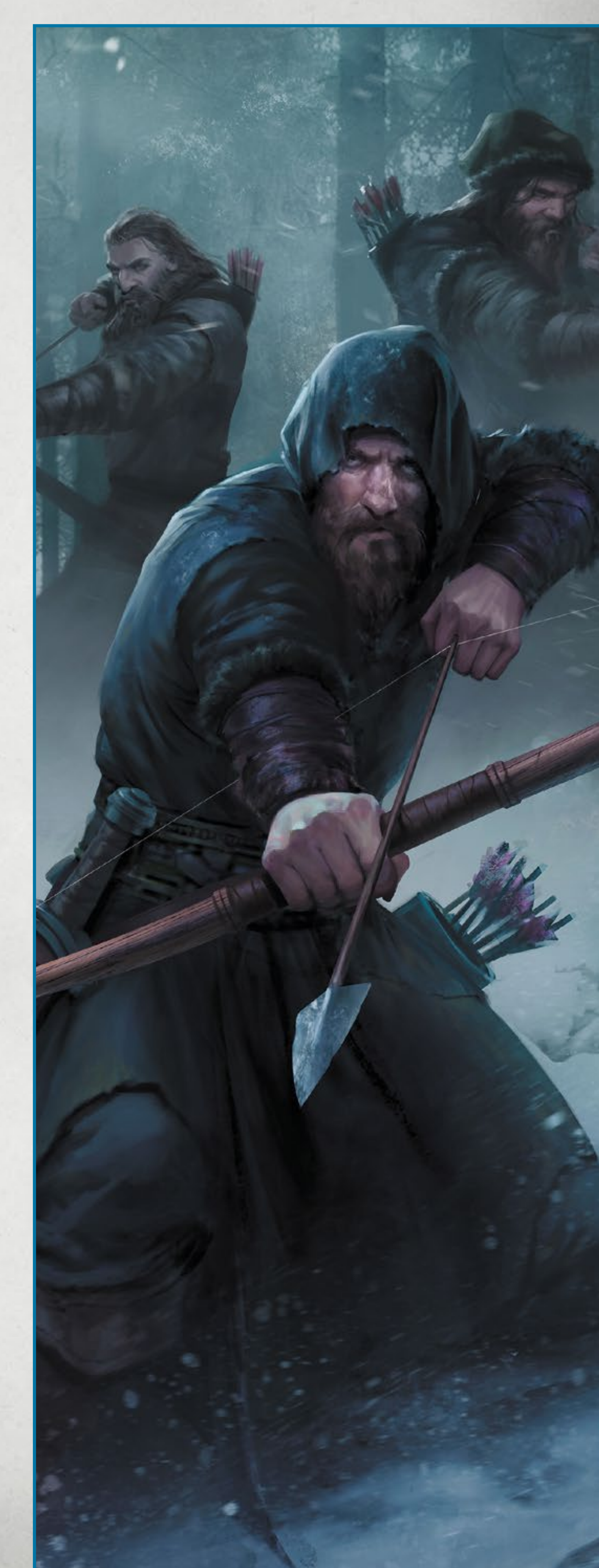
Las flechas y saetas romas son algo interesante. Bué, en realidad un servidor nunca las ha usao pero, claro, no me he enfrentao a muchas cosas que no se ventile una saeta de punta ancha. La munición roma tiene una gran cabeza plana de madera del tamaño dun puño. Tengo entendío que si las usas con un arco a tensión media, pués dejar a gente inconsciente.

Punta Ancha

Los proyectiles de punta ancha son de las mejores alternativas que pués tener a mano. Se parecen mucho a saetas o flechas normales pero, en lugar de tener una punta de metal normal, tienen una grande, plana y afilá. ¡Je! Vienen en tós los tamaños y formas: hoja, diamante, i griega y demás, pero toas se clavan más que las flechas normales y dejan herías abiertas.

Punzón

Las saetas romas y de punta ancha están bien si tu objetivo no va blindao. Bué, el problema es que la mayoría de mendas tién bastante seso como pa llevar algo darmadura, así que las pasarás putas pa intentar hacerles daño. Ahí es ande entran los punzones. Tién una larga punta ahusá y templá que se clava que da gusto en acero y cuero.



Armaduras

Una armadura tiene distintos valores que determinan lo bien que protege a su portador y cuánto puede estorbar en el fragor del combate. Aunque una armadura pesada siempre conlleva más protección, una armadura ligera es mucho más maniobrable.

Capacidad de Parada (CP)

La **Capacidad de Parada** refleja la cantidad de daño que detiene una armadura cuando la alcanzan con un arma u otro ataque. La **armadura para la cabeza** protege la cabeza, la **armadura para el torso** protege el torso y los brazos, y la **armadura para las piernas** protege las piernas.

Disponibilidad (Dis.)

La **Disponibilidad** establece lo fácil que es encontrar a la venta una armadura de determinada clase y con qué frecuencia se debería poder ver en combate.

- **Universal (U):** Se puede encontrar incluso en los pueblos más pequeños.
- **Común (C):** Se puede encontrar en la mayoría de mercados de ciudad.
- **Escasa (E):** Armaduras de estilo poco común o de una región determinada. En general se fabrican en un lugar concreto.
- **Rara (R):** Muy difícil de encontrar, normalmente solo en un lugar o en manos de un tipo concreto de vendedor.

Mejoras de Armadura (MA)

El valor de **Mejoras de Armadura** muestra cuántas mejoras y glifos se pueden aplicar a un elemento de armadura.

Efecto

Bajo **Efecto** se describe cualquier beneficio o desventaja inherente al diseño de la armadura. Cada efecto tiene su propia descripción, indicada en notas al margen.

Valor de Estorbo (VE)

El **Valor de Estorbo** indica lo rígida que es la armadura y lo que cuesta moverse con ella puesta. Este valor se resta a tus Reflejos y Destreza.

Peso

El **Peso** establece lo pesada que es una armadura en kilogramos.

Precio

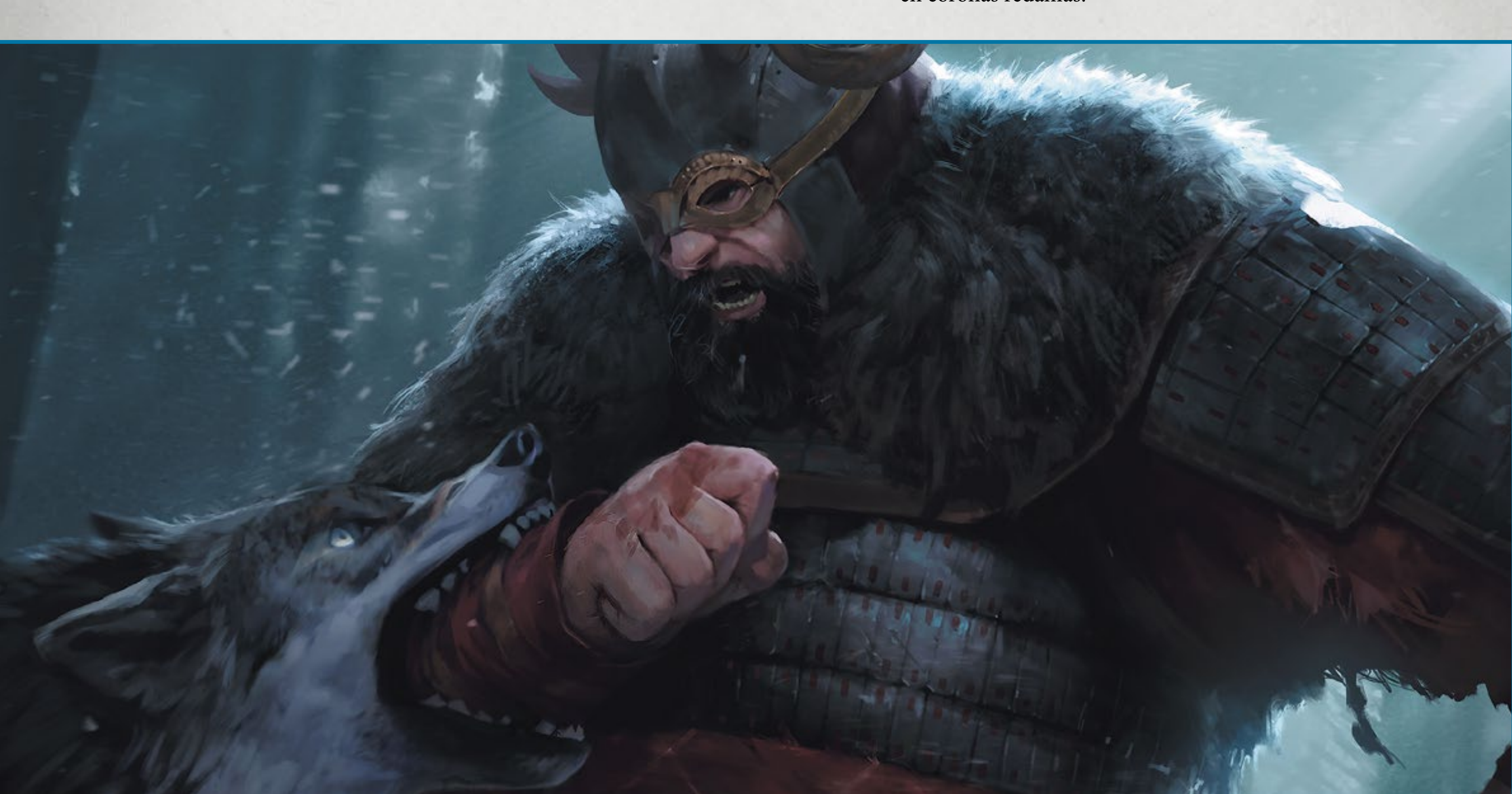
El **Precio** indica el valor habitual de la armadura en coronas redanias.

VE y Magia

Hay una buena razón por la que los magos llevan mantos. El VE no solo se resta a tus Reflejos y Destreza, sino que también se resta a las tiradas de Lanzar Hechizos para reflejar lo difícil que es lanzar hechizos complejos llevando armaduras rígidas o pesadas.

Resistencia

Algunas armaduras poseen resistencias. Dichas resistencias dividen a la mitad el daño de determinados tipos de ataque tras restar la capacidad de parada de la armadura. Las armaduras de factura humana no suelen tener resistencias si no se les han aplicado **mejoras de armadura** (ver página 90), pero las armaduras no-humanas sí suelen tener.



Armadura para la Cabeza

Nombre	CP	Dis.	MA	Efecto	VE	Peso	Precio
Armadura Ligera							
Gorro de Arquero de Verden	3	C	1		0	0,5	100
Gorro con Forro	5	E	1		0	1	175
Capacete con Anteojos	8	C	0		0	1	200
Armadura Media							
Cofia de Malla	12	U	0		0	1,5	250
Gorro Endurecido	14	C	0		0	2	350
Almete Temerio	16	E	1	Visión Limitada	0	1,5	475
Armadura Pesada							
Gran Yelmo	20	R	1	Visión Limitada	0	3,5	575
Casco de Skellige	25	E	1	Visión Limitada	0	3,5	700
Yelmo Nilfgaardiano	30	R	2	Visión Limitada	0	3	800

Armadura para el Torso

Nombre	CP	Dis.	MA	Efecto	VE	Peso	Precio
Armadura Ligera							
Gambesón	3	U	0		0	1	100
Gambesón Aedirniano	5	E	1		0	1,5	175
Gambesón con Forro	8	E	1		0	2,5	250
Armadura Media							
Brigandina	12	C	0		1	7	300
Armadura de Alabardero Redania	14	E	1		1	8,5	400
Jubón de Cuero Lyrio	16	R	1		1	6,5	525
Armadura Pesada							
Coraza	20	R	1		2	14	625
Armadura Pesada de Hindarsfjall	25	R	3		2	15	750
Coraza Nilfgaardiana	30	R	2		2	12	850

En el ejército, to quisque me llamaba loco. ¡Je! Nunca me ponía casco, solo un gorro pesao. Llevé un casco de verdá en la primera batalla de la colina de Sodden. Te diré, camarada, que no lo volvería a hacer. Te protege la cabeza, sí, pero por los dioses que te limita mucho. ¡Je! Embutir la cabeza en una caja de metal sin más compañía que tu propio aliento y una raja alante pa ver el mundo... Además, ¡da un calor de mil demonios! Na, prefiero un gorro abierto y fresco. Ya tengo la cabeza bastante dura.

~Rodolf Kazmer

Visión Limitada

El efecto **Visión Limitada** implica que, cuando el visor del casco está bajado, la visión queda restringida a un cono justo delante de ti en lugar de un arco de hombro a hombro. Este efecto también anula el bonificador que recibe un Brujo a Advertir/Notar y su capacidad de rastrear mediante el olfato.

Cobertura Total

El pavés es un escudo lo bastante grande como para cubrirse tras él como si el portador estuviese agazapado tras un muro. Si te agachas tras un pavés, actúa como cobertura y cualquier cosa que te golpee a través de él sufrirá una reducción al daño igual a la Fiabilidad actual del pavés. Si el daño de un ataque es superior a la Fiabilidad del pavés, esta se reduce en 1 punto.

Pavés Nilfgaardiano

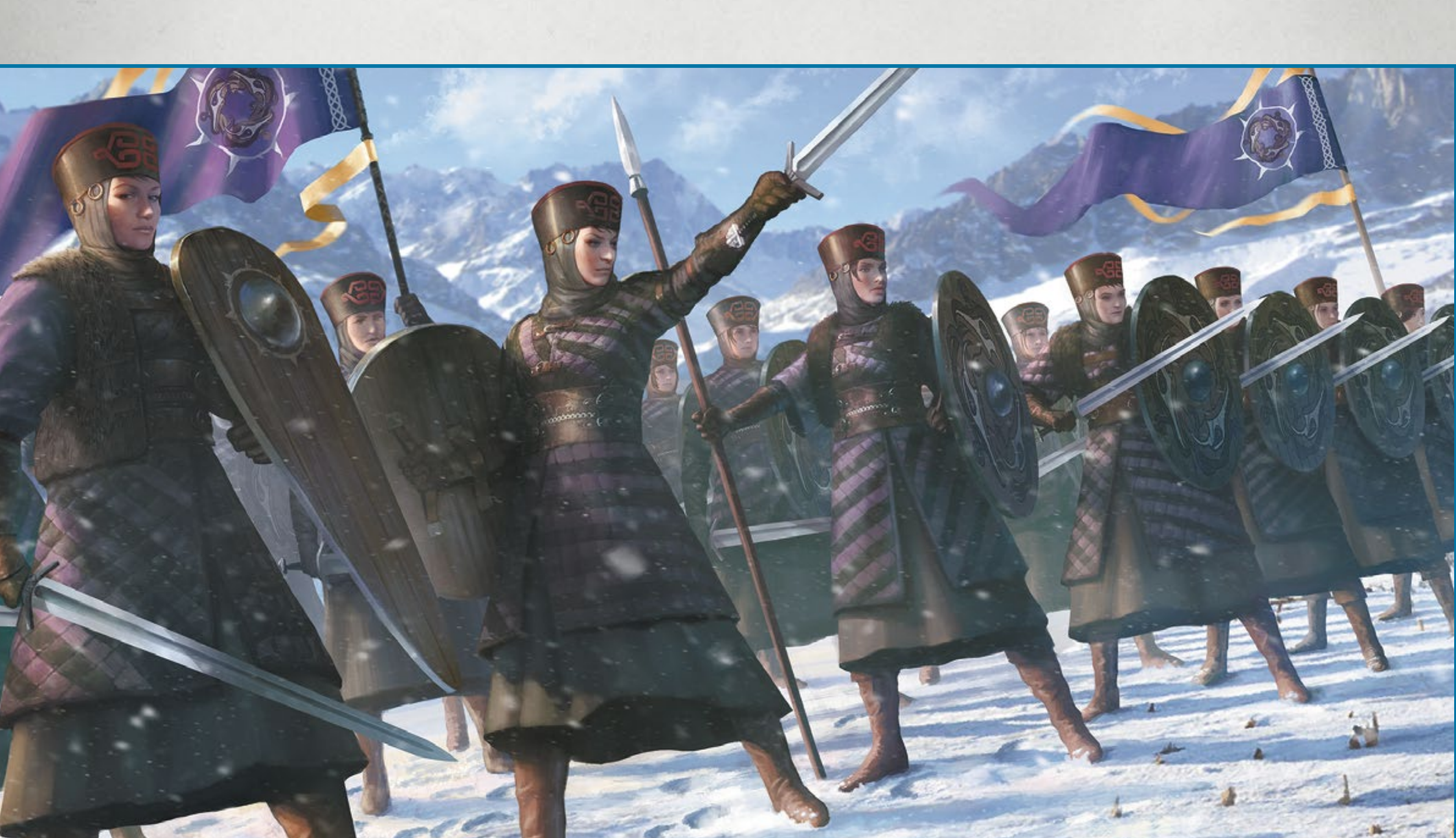
Un pavés nilfgaardiano está construido de tal manera que puede tenerse en pie sin sostenerlo con las manos ni con otros utensilios. Como acción, puedes poner en pie un pavés nilfgaardiano y encararlo en una dirección. Si sufre un impacto que cause más daño que la mitad de su Fiabilidad, caerá. Entretanto, como no lo llevas embrazado, no puedes usarlo para bloquear, solo como cobertura.

Armadura para las Piernas

Nombre	CP	Dis.	MA	Efecto	VE	Peso	Precio
Armadura Ligera							
Pantalón de Jinete	3	C	0		0	0,5	75
Pantalón Acolchado	5	C	1		0	1	125
Pantalón con Forro	8	C	0		0	1,5	225
Armadura Media							
Pantalón Acorazado	12	U	0		0	3,5	250
Grebas Redanias	14	E	1		0	4	400
Pantalón de Cuero Lyrio	16	R	1		0	3,5	525
Armadura Pesada							
Grebas de Placas	20	R	1		1	7,5	625
Polainas de Malla Pesadas de Hindarsfjall	25	R	3		1	5	650
Grebas Nilfgaardianas	30	R	2		1	6	850

Escudos

Nombre	CP	Dis.	MA	Efecto	VE	Peso	Precio
Escudos Ligeros							
Escudo de Cuero	4	U	0		0	0,5	50
Rodela de Acero	6	C	0		0	1	150
Escudo Temerio	8	C	1		0	1,5	225
Escudos Medianos							
Escudo de Incursor de Skellige	10	E	1		0	2	325
Escudo Kaedwení	14	E	1		0	2,5	400
Escudo de Lágrima de Acero	16	C	0		0	3	400
Escudos Pesados							
Pavés	20	E	0	Cobertura Total	1	4	500
Pavés Nilfgaardiano	25	R	1	Cobertura Total, Ver nota al margen	1	5	600



Descripciones de las Armaduras

Armadura para la Cabeza

Gorro de Arquero de Verden

Los arqueros de Verden son unos tíos duros. No suelen llevar mucha armadura. Mimagino que no se molestan en hacerlo porque las dríadas puén darte entre las rendijas de una coraza. Pero sus gorros son buenos, mu bien cosíos y con un patrón en forma de flecha.

Gorro con Forro

Los gorros se puén reforzar mu fácilmente. Se añade cuero, malla y cosas asín. Estos gorros se cosen con más fuerza que ningún otro pa que a las armas les cueste más perforarlos. ¡Je! Sencillo y efectivo.

Capacete con Anteojos

Los capacetes con anteojos son más comunes en Nilfgaard y Skellige. En el Norte son más de cascos cerraos o gorros. Los anteojos de adelante puén protegerte la cara y los ojos y algunos tién un lienzo de malla enganchao que te llega hasta la garganta.

Cofia de Malla

¿Tace falta una armadura sencilla y resistente? Camarada, lo que necesitas es una cofia de malla. Una manera fina de decir: gorro hecho de cadenas. Parará los espadazos, amortiguará los martillazos y cosas asín. Algunos la usan como única armadura, otros llevan una debajol casco. En to caso, va mu bien.

Gorro Endurecido

En el campo necesitas ver bien, así que la gente lleva gorros, especialmente los elfos. Está hecho de cuero grueso, cordel gordo y capas de lino. Se tratan pa que sean tan duros como pa parar un tajo o una saeta de ballesta de mano pequeñaja.

Almete Temerio

Los caballeros temerios suelen llevar almetes... son el casco de caballero típico. Un yelmo cerrao de metal con una placa pa la cara con "morro" en punta y una rendija adelante pa ver. El único problema es que no es mu fácil mirar por la raja esa, no.

Gran Yelmo

Los grandes yelmos son pa los caballeros dalto rango. ¡Je! Grandes cascos cilíndricos con huecos más grandes pa los ojos y bastantes agujeros de ventilación pa respirar bien. Son duros como sus muertos y suelen estar adornaos con flecos trenzaos, cuernos y águilas con las alas abiertas. ¡Je! Chillones como ellos solos, pero mu útiles.

Casco de Skellige

A los isleños les encantan los adornos si les dan pinta de duros. ¡Je! Sus cascos son una buena prueba. El casco de Skellige es grueso, con gorjal de malla, placas pa las mejillas, anteojos pa la cara... y cuernos, bastante a menudo. Mimagino que los isleños más duros despanzurrarán enemigos con los cuernos del casco.

Yelmo Nilfgaardiano

Los cascos de los negros tién un interesante diseño en dos partes. La primera es una celada redonda con una sección que sobresale ande la frente o un visor pa mirar. La segunda es un barbote que proteje el cuello y cubre la boca y la nariz. Juntos, hacen un diseño que protege lo suyo.

Armadura para el Torso

Gambesón

Ya, técnicamente un gambesón es la ropa interior dotras armaduras. Bué, pero con tantos pobres diablos por ahí luchando asín de pronto, pasan por armadura. No es que puedan parar armas de verdá, pero van bien contra dagas y cosas asín.

Gambesón Aedirniano

Se pué decir que los aedirnianos se llevaron la peor parte cuando Nilfgaard atacó. Perdieron a su rey... y ni siquiera tengo claro que tuviesen otro cuando se les vino encima una marea negra y dorada. El gambesón aedirniano es una buena prueba de eso. Es solo un gambesón que tiene cosíos aquí y allá trozos de cuero y de pellejo duro.

Gambesón con Forro

Como el gorro del mismo diseño, el gambesón con forro es una pieza decente por pocos cuartos. Pué parar una espada barata o una saeta de ballesta de mano y no te lastrará demasiao. Normalmente llevo uno destos cuando viajo y cuando voy por la ciudá. Una buena manera destar seguro sin que la gente se fije demasiao.

Brigandina

Los mercenarios suelen llevar brigandina hasta que puén hacerse con una armadura mejor. Es un simple jubón de cuero con placas de cuero endurecío más gordo, cosío o clavao por dentro. Mi menda llevaba una brigandina en los campos de Brenna y Sodden. Puén ser engorrosas y es complicao trabajar con ellas puestas.

Armadura de Alabardero Redania

¡Je! Por raro que parezca, los alabarderos redanios no llevan demasiá armadura. Simples gambesones de cuero y tela que llegan hasta la rodilla, una camisa de malla, gorjal y hombreras. Mimagino que cuando estás en el lao bueno duna alabarda no necesitas ir blindao. Pero esta armadura para las espadas y te deja moverte tanto como un gambesón normal.

Jubón de Cuero Lyrio

Una vé tuve la suerte de llevar un jubón de cuero lyrio. Cagüen to, parecía que estaba llevando una condená armadura de placas. Los lyrios tratan el cuero de una manera especial que lo hace duro como un pellejo de basilisco. ¡Dejé que el mercader me disparase con un arco largo y no me hizo ná! Aunque pué que estuviera un poco achispao.

Gambesones

¡Je! Hace unos años fui de Nastrog a Bremervoord con una cota de malla. No sabíamos cuándo entraríamos en combate, asín que tós llevábamos la armadura tol rato. Por suerte, no era uno de los caballeros de aquél viaje. Esos pobres diablos iban de culo con sus armaduras de placas. Pero la malla tampoco era moco de pavo. Es pesá, ruidosa y, si no la tiés limpia, soxida y se pone rígida. Hoy llevo gambesón. Ya, no protege tanto, pero no soxida. Para y echa un ojo a cualquier ciudá y verás que mucha gente lleva gambesón. Mimagino que también pués decir que es por el precio de la armadura, pero siempre pués conseguirte una gratis si al que la lleva lo apuñalas mientras duerme.

~Rodolf Kazmer

Élite Redania

Los alabarderos redanios no llevan tanta armadura como otras unidades. Ante todo, cuentan con un largo gambesón rojo, gorjal y hombreras. Así blindadas, las compañías de alabarderos se desplazan a gran velocidad y son la unidad de infantería más capacitada para contrarrestar a la caballería enemiga. Sus alabardas son más ligeras que una espada larga o una gran hacha y les confieren un alcance destacable. El lado apuntado de la alabarda puede servir para derribar a un hombre de su caballo, y el lado con la hoja puede rebanar una coraza completa. Tras una carga inicial de la caballería redania, los alabarderos pueden adelantarse, rodear los grupos dispersos de caballería y derribar a los jinetes. Solo los mettineses han sabido entrenar debidamente a sus corceles de guerra para que arrollen a cualquiera que se acerque a sus jinetes una vez desplegados.

~Brandon de Oxenfurt

Coraza

La coraza es cosa de caballeros y reyes. Son placas de acero duro ajustás al cuerpo del portador. ¡Je! Un poco pesá, a veces engorrosa, pero aguanta mucho daño. Pué ser básica y sencilla, o también pué ser hortera como ella sola.

Armadura Pesada de Hindarsfjall

En toa mi vida he estao en Skellige una o dos veces. Fui a Hindarsfjall hace mucho pa visitar el templo de Freya. Fuera había espaderos que llevaban esta armadura brutal. Es una cota de malla pesá hasta las rodillas con cuero endurecío debajo, cuero tachonao sobre el pecho y un guardarrenes ancho. Creo que ese trasto podría resistir una jodía alabarda.

Coraza Nilfgaardiana

La coraza nilfgaardiana es un duro peto negro y dorao con altas hombreras y mucho detalle. Tengo que admitir que es una obra darte. Aguanta una saeta de ballesta y apenas le queda marca.

Armadura para las Piernas

Pantalón de Jinete

Salvo que funcione como caballería pesá, el jinete medio probablemente no lleve un quintal darmadura. Este pantalón oscuro solo tiene como refuerzo unas tiras de cuero.

Pantalón Acolchado

¡Je! Básicamente un gambesón pa las piernas. El acolchao parará una hoja corta, pero no me fiaría mucho. Eso sí, deberías ver la bragueta: no me he reío tanto en la vida.

Pantalón con Forro

Un forro es un valor seguro. No son tan abultados como los acolchaos del montón y te salvarán la vida.

Pantalón Acorazado

Ya te digo que cuesta unas semanas domarlos, pero mimagino que no es lo más importante. La clave está en las placas de acero y de cuero endurecío. Te protegen sin lastrarte demasiao.

Grebas Redanias

¡Je! Como pasa con su armadura pal torso, la protección pa las piernas de los alabarderos redanios no es gran cosa. Unos pantalones de cuero con grebas y una bragueta desas. Maniobrabilidá antes que fuerza.

Pantalón de Cuero Lyrio

Cuero lyrio en forma de pantalones. ¡Je! Es duro y no transpira mucho, pero sí, te mantendrá las piernas bien enteras. No puedo decir que no llamen la atención.

Grebas de Placas

Grebas, escarpes, musleras y escarcela. To te protege las piernas. Grandes placas de acero labrao que te envuelven las piernas y lo aguantan to, desde espadas a mazas y arcos largos.

Polainas de Malla Pesadas de Hindarsfjall

La armadura pesada de Hindarsfjall incluye polainas. Son básicamente pantalones de cota de malla. También son duras. La mayoría no se molesta en proteger las piernas, pero la malla es una buena manera de hacerlo. Mu flexible.

Grebas Nilfgaardianas

Las grebas nilfgaardianas son un poco más ligeras que sus armaduras pal torso. Normalmente incluyen grebas, escarpes y unos pantalones pesaos de cuero y tela a cuadros.

Escudos

Escudo de Cuero

El escudo más sencillo que te vas a encontrar es de cuero tendío sobre un bastidor de madera. No son mu populares últimamente. No son mu duros comparaos con la madera o el acero, pero son baratos y ligeros.

Rodela de Acero

¡Je! La rodela es como un bebé descudo. Apenas un pie danchura, pero es mu útil pa parar espadas y cosas asín.

Escudo Temerio

¡Ja! ¡El diseño temerio de toa la vida! Lo que llamamos escudo de lágrima y, probablemente, el diseño descudo más común que verás por ahí. Un escudo temerio aguanta flechazos y espadazos pa rato.

Escudo de Incursor de Skellige

Al contrario quel resto del mundo, los isleños usan grandes escudos redondos con umbos metálicos en el centro y un mango atrás. Supongo que eso hace quel escudo sea más manejable, ya que no está enganchao al brazo.

Escudo Kaedwení

Los escudos kaedweníes no son mu distintos a los temerios. La única diferencia es el hierro oscuro que ponen en los bordes. Son más pesaos, pero también más duros.

Escudo de Lágrima de Acero

Un escudo to dacero es algo interesante. Hace un ruido de mil demonios cuando paras, pero es más duro que otros escudos y mu bueno pa pegar con él.

Pavés

Cuando quiés protegerte entero, poner un jodío muro entre tú y tu enemigo, pillas un pavés. Esos mamotretos son tan enormes (llegan casi hasta los hombros dun humano y son tan anchos como un enano) que pués agacharte tras ellos y esperar a que amainen las lluvias de flechas.

Pavés Nilfgaardiano

El pavés nilfgaardiano es uno de los mejores escudos pa los ballesteros y pa cualquiera que tenga que trastear con maquinaria bajo fuego enemigo. Sí, cuesta decirlo, pero es cierto. Es tan grande como un pavés normal y tiene un puntal adetrás pa tenerse en pie. No tienes que sujetarlo mientras recargas o trabajas.

Armería del Pueblo Antiguo

Armas

Nombre	Tipo	PA	Dis.	Daño	Fiab.	Manos	Alc.	Efecto	CD	Mej.	Peso	Precio
Espadas												
Messer Élfico	C/P	+2	R	3d6+4	15	1	N/A		G	2	2	595
Sable de Caballería Vrihedd	C/P	+3	R	4d6+4	15	1	N/A	Sangrar (25%)	G	0	2,5	745
Espada Meteorítica	C/P	+1	R	5d6	20	2	N/A	Equilibrada, Meteorítica	I	2	3	875
Gwyhyr Gnómico	C/P	+3	R	5d6+3	15	2	N/A	Sangrar (50%)	I	2	2,5	1090
Hoja de Tir Tochair	C/P	+3	R	6d6	15	2	N/A	Sangrar (25%)	I	2	3	1175
Hojas Cortas												
Rondel Mediano	C/P	+2	R	2d6+2	10	1	N/A	Perforante	P	1	1	485
Cuchillo de Carnicero Enano	C/A	+2	R	3d6	15	1	N/A		P	1	1,5	500
Hachas												
Hacha Enana	S	+3	R	5d6+3	15	1	N/A		G	1	4	740
Hacha Negra Gnómica	S	+2	R	6d6+2	15	2	N/A		I	2	2,5	910
Armas Contundentes												
Martillo de Guerra de Mahakam	A	+0	R	5d6	15	2	N/A	Perforante	G	1	3,5	750
Mangual Meteorítico	A	+2	R	6d6	20	1	N/A	Apresadora, Meteorítica	I	2	4	900
Armas de Asta												
Lucerna Enana	P/A	+0	R	5d6+2	15	2	N/A	Largo Alcance, Aturdir (-2)	I	1	4	835
Guja Élfica	C/P/A	+2	R	4d6+3	10	2	N/A	Largo Alcance, Sangrar (25%)	I	2	3	925
Bastones												
Bastón Gnómico	A	+1	R	3d6+2	15	2	N/A	Largo Alcance, Foco (3)	G	2	2,5	910
Bastón de Marcha Élfico	A	+1	R	3d6	10	2	N/A	Largo Alcance, Foco (3), Foco Mayor	I	2	1,5	975
Arcos												
Arco de Viaje Élfico	P	+1	R	4d6	10	2	200 m		G	1	1	575
Zefhar Élfico	P	+2	R	6d6	10	2	350 m	Perforante Mejorada	I	2	2,5	1100
Ballestas												
Ballesta de Mano Gnómica	P	+3	R	2d6	10	1	100 m	Recarga Lenta	P	1	1	425
Ballesta Pesada Enana	P	+3	R	5d6	15	2	300 m	Recarga Lenta	I	2	3,5	850



Desgarradora Élfica

La munición desgarradora élfica causa sangrado como la de punta ancha. Pero se diferencia en que la punta se queda clavada en la herida y el sangrado solo se puede detener tras superar una prueba de Primeros Auxilios con DO 16 para extraerla.

Jubón Mediano

El jubón protector mediano está diseñado para parecer un jubón normal. Se requiere una prueba de Advertir/Notar con DO 20 para darse cuenta de que es una armadura.

Armadura Scoia'tael

La armadura scoia'tael incorpora follaje y pieles. Al viajar campo a través, el portador recibe un +2 a las pruebas de Sigilo.

Armadura Gnómica de Soldados Dragón

La armadura gnómica de soldados dragón está diseñada para que sirva de ayuda a un jinete. A lomos de una montura, un jinete con esta armadura recibe un +2 a las pruebas de Montar.

Pavés de Mahakam

Tal y como sucede con el pavés nilfgaardiano, el pavés de Mahakam puede plantarse ante el usuario para que se sostenga solo.

Munición

Nombre	Tipo	Dis.	Fiab.	Efecto	Disim.	Peso	Precio
Desgarradora Élfica	P	R	10	Sangrar (100%), Ver Nota al Margen	G	0,1	50
De Impacto Enana	A	R	15	Ablativa	G	0,1	50

Armaduras

Nombre	CP	Dis.	MA	Efecto	Áreas	VE	Peso	Precio
Armadura Ligera								
Jubón Protector Mediano	8	R	1	Ver Nota al Margen	Torso y Brazos	0	1	375
Cota de Malla Gnómica	10	R	1	Resistencia: Cortante	Cabeza, Torso, Brazos y Piernas	0	5	975
Armadura Media								
Manto Enano	16	R	1		Cabeza, Torso, Brazos, y Piernas	0	5	1400
Armadura Scoia'tael	20	R	2	Ver Nota al Margen	Cabeza, Torso, Brazos y Piernas	1	12	2325
Armadura Pesada								
Armadura Gnómica de Soldados Dragón	25	R	2	Resistencia: Cortante, Resistencia: Perforante, Ver Nota al Margen	Cabeza, Torso, Brazos y Piernas	2	20	2850
Coraza de Mahakam	30	R	3	Resistencia: Cortante, Resistencia: Aplastante, Resistencia: Perforante	Cabeza, Torso, Brazos y Piernas	2	30	3525

Escudos

Nombre	CP	Dis.	MA	Efecto	VE	Peso	Precio
Escudo Ligero							
Rodela Gnómica	15	R	2		0	1	450
Escudo Mediano							
Escudo Élfico	25	R	2		0	3	700
Escudo Pesado							
Pavés de Mahakam	35	R	2	Ver Nota al Margen	1	5,5	1050

Descripciones de Objetos del Pueblo Antiguo

Espadas

Messer Élfico

¡Ja! Tol mundo dice questa espada la soñaron nazarianos a los que los negros no dejaban llevar espada. Se hicieron estos cuchillos jodíamente grandes y asín no llevaban técnicamente una espada. No les salió mu bien la cosa, pero los elfos cogieron el diseño y lo perfeccionaron.

Sable de Caballería Vrihedd

La Vrihedd fue en su tiempo una de las brigás montás más temías del mundo. Menfrenté a ellos una vé. Bué, yo y mis compañeros. Te digo quesas espadas dacero azul, blandías desde un caballo, puén cortarle la cabeza al enano más duro. Tuve suerte de sobrevivir.

Espada Meteorítica

El acero de meteorito es uno de los mejores metales pacer un arma. Estas espadas tién una pátina mu curiosa y son duras como sus muertos. Además, son sorprendentemente ligeras.

Gwyhyr Gnómico

Durante mucho tiempo, el gwyhyr era la espada más grande del mundo. Y sigue siendo mu buena. Una hoja larga y negra tan afilá que podrías afeitarte con ella, tan ligera que podrías blandirla a toa velocidá con una mano. Mencantan estas cosas pero son difíciles dencontrar como ellas solas.

Hoja de Tir Tochair

Los gnomos de Tir Tochair empezaron a hacer espadas siglos antes de que los elfos llegasen al Continente. Y la práctica les cunde. Las hojas de Tir Torchair son largas y afilás como cuchillas, tién grabaos gnómicos y to el filo es fino como un pelo.

Hojas Cortas

Rondel Mediano

Verás, los medianos son más canijos que los humanos pero no tan robustos como un enano. No diré que sean débiles, pero no verás por ahí ejércitos de medianos. Esta daga aprovecha los puntos fuertes de los medianos. Es delgá y fuerte y tié una guarda y pomo redondos. Está diseñá pa hundirla entre las rendijas duna armadura y dejar herías abiertas.

Cuchillo de Carnicero Enano

¡Ja! Ten claro que pa una pelea a cuchillo los enanos llevamos unos de carnicero. Si tiés que cortar... bué, casi cualquier cosa, hazte con un cuchillo de carnicero enano. No son mu largos pero sirven pa desmochar árboles y gente.

Hachas

Hacha Enana

La gente se piensa que tós los enanos llevamos hachas. ¡Je! Al fin y al cabo, muchos sí. Ponle a un enano un hacha pesá en la mano y se cargarán cualquier pared. Sobre to con un hacha enana. El diseño de doble hoja le da peso y tasegura que siempre tiés una hoja afilá que usar.

Hacha Negra Gnómica

Tol mundo conoce el gwyhyr gnómico. Lo que no tós saben es que los gnomos también hacen hachas. Je, las hacen como el gwyhyr pero son más pesás, tienen una cabeza maciza y barbá con runas gnómicas garabateás. Además, son ligeras; tan ligeras y finas que parece que no se puean usar en combate. Pero tan duras que puén cortar armaduras.

Armas Contundentes

Martillo de Guerra de Mahakam

Este martillo de guerra enano es un diseño poco común y no verás a muchos humanos rondando con uno. Más que ná es una cabeza de martillo con un gran pincho adetrás y fijao en la punta dun mango dun metro. A muchos enanos les gusta acortar el mango y llevar el arma en la bota.

Mangual Meteorítico

Esa sí ques una arma con estilo. ¡Je! Una bola con pinchos dacero de meteorito enganchá con una cadena a una empuñadura forrá de cuero. Blandir la cabeza a toa velocidá te sirve pa partir cascos y cráneos como un meteorito de verdá. Además, la cadena pué enganchar armas y cosas asín.

Armas de Asta

Lucerna Enana

Los enanos de Mahakam crearon la lucerna hace unos siglos pa defenderse de cualquier hijoputa lo bastante ceporro como pa atacarles. Es un asta de dos metros bien dura con una cabeza de martillo mu elaborá, un largo pincho en la punta y un gancho adetrás. Un arma versátil. Muchas opciones pa matar.

Guja Élfica

Tengo entendío que las gujas élficas eran más populares en la edá dorá, antes de que llegasen los humanos. Mimagino queran las armas de la guardia en sus palacios. Largas astas con rápidas hojas afilás en la punta. Supongo que, como la mayoría delfos del Norte sandan escondiendo, no puén permitirse llevar armas tan grandes.

El Color de los Meteoritos

Resulta que los meteoritos tién colores propios. ¡Je! Azules, rojos y amarillos. Pué que haya más, pero no sé. El color solo se ve si los refinas, asín que muchas armas dacero de meteorito que verás por ahí tienen una pátina como aceitosa. Tengo entendío que si refinas primero el mineral con no sé qué vieja técnica gnómica, la hoja brilla con su color. Se supone que también tié algún efecto mágico, porque cruzan tós los planos elementales antes de caer aquí.

~Rodolf Kazmer

Enanos y Hachas

Tós los tópicos tién algo de verdá. ¡Je! A los enanos nos gustan las hachas. No es la única cosa que usamos pero mimagino que, si tengo quelegir entre una espada y un hacha, lo tendría claro. La cosa es que las hachas tién muchas ventajas. Llevan el peso en la punta. Si das con mucha fuerza, se clavará en cualquier cosa: personas, paredes, árboles, un escudo de acero... de to. Y como los enanos somos más duros que los demás, podemos compensar que no sean mu defensivas. Una vez atrapé una espada con las manos desnudas. ¡Ja! Me cortó un poco pero te lo aseguro: el otro cabrón acabó peor. Si enfrentas un hacha y un cráneo, el hacha gana sin despeinarse.

~Rodolf Kazmer

Herrería Gnómica

Pué que lo hayas oío antes, pero los enanos forjamos los mejores metales, los elfos están entre los mejores artesanos y los gnomos son los mejores afilando espadas y rematando armaduras. Este servidor ha pasao unos años en Mahakam (como to enano que se precie) y bastante tiempo con los gnomos dallí. Buena gente, decho. Me pasaba el tiempo con dos llamaos Goldenring y Morrison y, entre otras cosas, podían oler un plato de bollos recién cocinaos a cuatrocientos pasos. ¡Je! Pero eso no es a lo que iba. Esos tíos podían templar una hoja, ponerle un filo capaz de trasquilar a un hombre lobo y grabarle un retrato tuyo tan claro que jurarías quera el reflejo del acero. No estoy mu seguro de qué les pasa a los gnomos. Creo ques por su concentración o algo asín. Pué que sean más minuciosos por naturaleza. Goldenring menseñó una vez sus herramientas. ¡Una obra darte! Una cajita de madera labrá con una docena de pequeñas herramientas resplandecientes, to forrao de seda. Limas, martillos, cinceles y de to. Como las herramientas de cualquier otro artesano, pero la mitad de grandes y muchísimo más bonitas.

~Rodolf Kazmer

Bastones

Bastón Gnómico

Los bastones gnómicos son como cualquier cosa gnómica: impresionantes de narices. Son de madera oscura teñida y tién tallaos personalizaos darriba abajo. Normalmente tién joyas engarzás en algún lao.

Bastón de Marcha Élfico

Los sabios elfos llevaban estos bastones hace la tira daños. Son mucho más pequeños que los bastones de toa la vida, como mucho llegan hasta el pecho. Tienen diseños bonitos, de seda y oro, trenzaos, pero lo importante es lo bien que canalizan la magia.

Arcos

Arco de Viaje Élfico

¡Je! Básicamente una versión pequeña del zefhar. La diferencia es que el arco de viaje se pué desencordar y combar los brazos hasta que quepa en un zurrón.

Zefhar Élfico

El zefhar élfico es la niña de los ojos de los elfos. Es un arco grande con cuatro brazos uníos por un fuerte cordel encerao. Los dos pares de brazos del zefhar puén duplicar su fuerza. Lo mejor es que no es na pesao.

Ballestas

Ballesta de Mano Gnómica

No tengo afición por las ballestas de mano pero este diseño gnómico es condenámente impresionante. Me parece una obra darte. Un cacharro mu intrincao de metal y madera teñía de negro y con bonitos grabaos.

Ballesta Pesada Enana

Los enanos somos más fuertes que los humanos. ¡Je! Pué que seamos más bajitos que un humano o un elfo, pero somos más robustos, eso está claro. Así que la ballesta enana está hecha pa alguien con nuestra fuerza. Cuando vendemos una incluimos un cranequín pa que puedan usarlas los humanos y elfos.

Munición

Desgarradora Élfica

¡Je! Hace unos años, los scoia'tael les cogieron destas a unos mercaderes humanos. La punta tiene forma de perno, así que se te clava bien y no sale sin dar guerra.

Enana de Impacto

La gente dice que empezamos a usar estas flechas y saetas pesás pa romper piedra en las minas, pero hoy los mercenarios enanos las usan pa destrozar las corazas.

Armaduras

Jubón Protector Mediano

La armadura va mu bien y, en tiempos asín, todos deberían tener una. Pero no tol mundo pué ir con malla y placas. Hace un tiempo, los medianos desarrollaron este jubón blindao. ¡Je! Suelen ser llamativos y estar muy adornaos pero por dentro llevan una capa darmadura bien maja.

Cota de Malla Gnómica

¡Je! La cota de malla gnómica es toa negra y cubre tol cuerpo. Incluye cofia, tabardo y polainas. Son bonitas, sencillas y fáciles de llevar. Los anillos son tan pequeños y fuertes que la cota se te hace ligera.

Manto Enano

Los mantos enanos son conocíos por ser excelentes mantos de viaje y una armadura buena de narices. Son solo de cuero, pero están trataos con una técnica enana especial que no solo los convierte en una resistente armadura sino que además los hace impermeables.

Armadura Scoia'tael

No puedo decir que todos los scoia'tael lleven esta armadura, pero los jefes de los comandos suelen hacerlo. Iorveth, Yaevin y gente asín. Es una buena armadura, diseñá pa ayudarte a fundirte con el entorno. Odio a los scoia'tael pero tién buenas armaduras.

Armadura Gnómica de Soldados Dragón.

Los gnomos no suelen ir a caballo por razones evidentes, je, je. Pero han hecho una armadura para los comandantes humanos de caballería de Nilfgaard. Es una coraza ligera, negra, con reflejos azulaos y grabaos gnómicos por tós laos. Aguantan mu bien tanto en las justas como en el campo de batalla.

Coraza de Mahakam

El acero de Mahakam. Lo mejor del mundo. Y la armadura hecha con él ha de ser la mejor. La coraza de Mahakam es una armadura pesá y oscura con detalles de bronce y oro, diseños fuertes, angulosos y runas enanas. Nunca me he puesto una pero durante unas semanas llevé un lote de Mahakam a Angren. Me saqué una fortuna.

Escudos

Rodela Gnómica

¡Je! Supongo que lo que pa un humano es una rodela pa un gnomo es un escudo. Pero no creo que sea asín como apareció este trasto. Está hecho con el mismo método gnómico que otras muchas cosas y aguanta mejor que algunos escudos más grandes pese a su tamaño.

Escudo Élfico

Ya no veo muchos destos. Mimagino que las tácticas de guerrilla no se prestan al combate con espada y escudo. O es que a esos valientes rebeldes les preocupa demasiao no parecer unos cobardes. En to caso, el escudo élfico es algo hermoso, hecho como un escudo de lágrima con incrustaciones doro y un diseño con forma de hojas.

Pavés de Mahakam

Los defensores de Mahakam usan estas malas bestias para proteger las ciudades de Mahakam. Son como los paveses nilfgaardianos pero con un toque enano y la habilidá dartesanos que llevan siglos forjando. Si tuviera quesconderme tras un escudo, elegiría un pavés de Mahakam.

Productos Alquímicos

La alquimia ha cambiado el mundo drásticamente. Entre las recetas del pueblo antiguo y las fórmulas introducidas por la ciencia y los que la practican, hay una cantidad abrumadora de productos y brebajes que se pueden emplear en la vida diaria y como respuesta a situaciones de peligro. Ten presente que los productos alquímicos siempre se pueden esconder en bolsillos o zurrones y que se consumen tras un único uso salvo que se indique lo contrario.

Nombre	Dis.	Efecto	Peso	Precio
Adhesivo Alquímico	C	Se puede lanzar o verter esta solución sobre una persona o lugar. Tras 2 asaltos, el *adhesivo alquímico* se endurece, uniendo indefinidamente a los objetos y/o personas afectados. Se requiere una prueba de Proezas de Fuerza con DO 16 para separar los elementos pegados. Lanzarlo supone un ataque de Atletismo con un alcance en metros igual a 2xTCO.	0,1	28
Aliento de Súcubo	C	Se puede emplear una dosis de *aliento de súcubo* para mejorar un intento de seducción. Si se aplica sobre la piel, confiere un +2 a Seducción. Si se echa en la bebida de alguien, este sufre un -5 a los intentos de resistirse a la seducción. Darse cuenta de que hay *aliento de súcubo* en una bebida requiere una tirada de Advertir/Notar con DO 16.	0,1	20
Alucinógeno	C	El *alucinógeno* se puede lanzar contra un objetivo a 3 m o menos, o introducirse en su bebida. Si el objetivo falla una tirada de Resistencia con DO 15, empieza a **alucinar**. Estas alucinaciones duran 1d10 asaltos.	0,1	25
Amigo del Envenenador	C	El *amigo del envenenador* es un líquido transparente que se puede echar en la comida o bebida para intensificar mucho su sabor, lo que eleva a 20 la DO para detectar venenos.	0,1	16
Cloroformo	C	El *cloroformo* obliga a quien lo respire a superar una tirada de salvación contra Aturdimiento con un -2 al número objetivo o caerá inconsciente hasta que supere la tirada. Utilizarlo supone un ataque de Pelea con un trapo empapado en *cloroformo*. También se puede verter en un recipiente. Cada botella contiene 25 dosis.	0,1	36
Elixir de Pántagran	E	Tomar un trago de *elixir de Pántagran* otorga una alegría delirante. El efecto dura 1d6/2 horas y hace que el tomador sea increíblemente susceptible a Persuasión, Carisma y Seducción, por lo que sufre un -2 a Resistir Coacción frente a tales intentos.	0,5	67
Fisstech	E	El *fisstech* sume a los que lo esnifan o se lo frotan en las encías en un estado de trance eufórico. A menudo se usa como anestésico, dado que atenúa el dolor. Es muy adictivo. Tras cada uso, se debe realizar una tirada de Resistencia con DO 18. Si no se supera, el usuario queda **adicto**. Consulta las reglas de adicción en la página 32.	0,1	80
Fuego de Zerrikania	E	El *fuego de Zerrikania* prende **fuego** de inmediato a cualquier cosa que toque. Lanzarlo supone un ataque de Atletismo con un alcance en metros igual a 2xTCO y que cubre un cono de 2 metros que parte del punto de impacto y se extiende alejándose directamente del lanzador, área en la que todo y todos se incendian.	0,5	65
Fuego Rápido	E	Una dosis de *fuego rápido* vertida sobre una persona, superficie u objeto, hace que se seque deprisa. Cualquier cosa así tratada se vuelve inflamable en extremo, por lo que hay un 50% de posibilidades de que se prenda fuego cada vez que se exponga a cualquier clase de llama o chispa.	0,1	45
Furia de Bredan	R	La *furia de Bredan* explota al exponerla al aire, con lo que causa 2d6 de daño a todas las localizaciones de cualquier criatura que esté a 2 metros o menos. Lanzarla supone un ataque de Atletismo con un alcance en metros igual a 2xTCO.	0,5	95
Hierbas Anestesiantes	U	Si se aplican a una herida, las *hierbas anestesiantes* alivian el dolor, lo que reduce los negativos debidos a una herida crítica en 2 puntos. Las *hierbas anestesiantes* también reducen en 2 puntos los penalizadores debidos a estar en estado mortal. El efecto dura 2d10 asaltos, tras lo cual será necesario aplicar otra dosis.	0,1	12

Resistirse al Fisstech

Quien tome *fisstech* debe superar una tirada de Resistencia con DO 16 o quedará **aturdido** durante media hora. Se puede realizar un nuevo intento cada asalto, pero obtener un resultado inferior a 10 en cualquier tirada provoca **inconsciencia** durante 5 asaltos.

Envenenar

Embadurnar una hoja con *veneno negro* requiere un asalto entero y el arma queda envenenada durante 1d10 asaltos. Si se vierte en una bebida, es necesario superar una tirada de Advertir/Notar con DO 16 para darse cuenta de que está envenenada.

Romper Botellas

Todos los productos alquímicos aquí listados se presentan en pequeñas botellas de vidrio o arcilla, y algunas están diseñadas para romperse fácilmente. Si una de estas botellas sufre más de 5 puntos de daño, se rompe y su contenido se derrama. Eso activaría cualquier arma alquímica arrojadiza.

Fuego Rápido



Si un objetivo empapado de *fuego rápido* sufre el impacto de un hechizo o arma que tenga posibilidades de prenderle fuego, dichas posibilidades aumentan en 50 puntos porcentuales.

Échale un Poco de Polvo

Con la Guerra en marcha, tengo guardao un montón de material. Cada mes hago un par de viajes entre Mahakam, Wyzima y Ellander. Esos cabrones necesitan acero de verdá y, con los negros al acecho, nadie es tan estúpido como pa intentar romper el bloqueo y llevárselo. Bueno, nadie menos este humilde servidor, ¡je!
También llevo suministros médicos a manta. Sobre to polvo coagulante. Te lo digo: cuesta mucho pensar bien cuando pierdes sangre. Cuando serví dexplorador en la Primera Guerra, había un pobre diablo, Aldi. Los arqueros de los negros le dieron con una flecha de punta ancha en el muslo. El resto del destacamento mandamos a los arqueros a tomar viento, pero Aldi estaba agarrándose la pierna, había sangre por tós laos y no nos quedaba mucho tiempo. Lo mejor que se mocurrió fue atarle un cacho tela, pero no hacía que dejase de sangrar. Aldi sestaba poniendo to blanco y el suelo debajo dél se volvía fango ensangrentao. Al final, uno de los otros exploradores sacó algo de polvo coagulante; le salvó la vida a Aldi, pero por un pelo.

~Rodolf Kazmer

Nombre	Dis.	Efecto	Peso	Precio
Lágrimas de Talgar	E	Las *lágrimas de Talgar* **congelan** de inmediato cualquier cosa sobre la que se lancen. Si se utilizan sobre armas, armaduras u objetos, estos sufren el doble de daño **ablativo**. Lanzarlas supone un ataque de Atletismo con un alcance en metros igual a 2xTCO y que cubre un cono de 2 metros que parte del punto de impacto y se extiende alejándose directamente del lanzador, área en la que todo queda congelado.	0,5	79
Líquido Desinfectante	C	Echar *líquido desinfectante* en una herida aumenta en 2 puntos el ritmo de curación natural de un paciente y reduce en 2 el número de días que le cuesta curarse. Los efectos de usos múltiples de *líquido desinfectante* no se acumulan.	0,1	22
Poción Lágrimas de Esposa	E	Beber una *poción lágrimas de esposa* anula los efectos de la **intoxicación**. Tras tomar una dosis de *poción lágrimas de esposa*, el tomador recobra la sobriedad de manera inmediata.	0,1	56
Poción Perfume	E	Quien tome un trago de la *poción perfume* debe superar una tirada de Resistencia con DO 16. En caso de fallo, se **intoxica** durante 1d10 horas. Dicha intoxicación solo se puede anular mediante magia o con una *poción lágrimas de esposa*. La *poción perfume* tiene un valor de Toxicidad de 25%.	0,5	76
Polvo Base	C	El *polvo base* contrarresta los efectos del ácido, de modo que cada dosis de *polvo base* anula una dosis de *solución ácida*. El *polvo base* también puede neutralizar el daño debido a una herida crítica de **estómago rajado**.	0,1	18
Polvo Coagulante	C	Aplicar *polvo coagulante* a una herida anula los efectos de **sangrar** durante 2d10 asaltos. Pasado ese plazo, la hemorragia continúa, pero se puede aplicar otra dosis.	0,1	20
Sales Aromáticas	C	Las *sales aromáticas* se pueden poner bajo la nariz de una persona o criatura inconsciente o **aturdida** para sacarla automáticamente de dicho estado. Cada unidad de *sales aromáticas* se puede emplear 25 veces.	0,1	25
Solución Ácida	E	Si se lanza contra una criatura viviente, la *solución ácida* le inflige 2d6 de daño y 1d6/2 de daño **ablativo** a sus armas y armadura. Ambos daños se aplican cada turno durante 1d6 asaltos. Lanzarla supone un ataque de Atletismo con un alcance en metros igual a 2xTCO y que cubre un cono de 2 metros que parte del punto de impacto y se extiende alejándose directamente del lanzador.	0,5	56
Tinta Invisible	C	La *tinta invisible* te permite escribir mensajes que solo se podrán leer exponiéndolos al calor durante 1 asalto.	0,1	15
Tumba de Adda	C	Se puede verter una dosis de *tumba de Adda* sobre alimentos perecederos o cadáveres. Los elementos tratados no empezarán a estropearse o pudrirse hasta pasados 1d10 días. Preservar un cuerpo de tamaño humano requiere 2 dosis.	0,1	18
Veneno Negro	C	El *veneno negro* **envenena** de inmediato al objetivo si se introduce en su torrente sanguíneo o en su aparato digestivo. Sus efectos terminan si se supera una tirada de Resistencia con DO 16, pero estos se reanudan al consumir una nueva dosis de *veneno negro* o sufrir un corte con un arma envenenada.	0,1	45

Descripciones de Productos Alquímicos

Adhesivo Alquímico

Que yo me recuerde, a algún lumbreras de Oxenfurt se le ocurrió esto pa sustituir a los clavos. Está claro que no va igual de bien pero sirve pa arreglos rápidos y cosas asín.

Aliento de Súcubo

Popular entre los bardos. El aliento de súcubo pué encenderlo a uno, ya mentiendes. Mi menda nunca lo ha usao. Tampoco ma hecho falta.

Alucinógeno

Supongo ques como esa poción de brujo, la gaviota blanca. Tace ver cosas raras. No es igual de potente, pero no es venenoso.

Amigo del Envenenador

El veneno negro y otras sustancias puén tener un sabor mu evidente. El amigo del envenenador va bien pa ocultarlo. También mejora el sabor del rancho pero tós sabemos que no susa pa eso.

Cloroformo

El cloroformo sirve pa secuestrar gente y calmar a los que han entrao en pánico. Probablemente sea más pa los secuestradores, pero a veces me gusta ser positivo, je, je.

Elixir de Pántagran

Pántagran de Lyria fue un alquimista mu conocío en el Norte. Creó este elixir que tace feliz en muchos sentíos. Es lógico pa alguien de Lyria. ¡Je! Un sitio duro pa vivir.

Fisstech

Los elfos llaman a eso Muerte Blanca. Es la droga más extendía del mundo y, deja que te diga, no quiés tener na que ver con eso. Un adicto al fisstech es algo que asusta: no tié ni una pizca de miedo o dignidad cuando le pica la necesidá.

Fuego de Zerrikania

Yo no trasteo con fuego de Zerrikania. Nunca lo he hecho ni lo haré. Esa mierda es peligrosa. Cuando le da el aire, suelta una llamará verde acojonante. Pa los escorpiones de fuego zerrikanos usan una versión desto.

Fuego Rápido

El fuego rápido va bien pa los impacientes que necesitan un fuego para ya pero, sinceramente, le va mejor a los pirómanos y a los magos de fuego. Convierte un fueguecito en un incendio en un pispás.

Furia de Bredan

Bredan, el Químico Loco de Gheso. ¡Je! No te llaman así por inventar un fertilizante nuevo. Tengo entendío que Bredan desapareció después de crear este elixir explosivo. Me da que le ha sío dutilidad al Imperio.

Hierbas Anestesiantes

Pué que no siempre puedas ir a un doctor ya mesmo. Va bien algo que quite el dolor.

Lágrimas de Talgar

Está basao en uno desos restos de tecnología perdía, llamao Invierno de Talgar. Lo echas en casi cualquier cosa y se congela en ná y menos.

Líquido Desinfectante

Nunca he entendío mucho lo de las infecciones. El tema de curar se lo dejo a los doctores, yo solo les vendo suministros. Normalmente, el líquido desinfectante está mu demandao.

Poción Lágrimas de Esposa

Esta poción es popular en las grandes ciudades, donde hay tabernas a cascoporro. Algunos alquimistas hacen desto pa evitar que los maríos vayan por ahí arrastrándose cuando pillan una buena curda.

Poción Perfume

Dicen que la poción perfume la creó un alquimista pa calmar a su mujer enfadá. Es un precursor del perfume pero, si te la bebes, temborrachas en un santiamén. Es popular entre los secuestradores y la gente de la alta sociedá, je, je.

Polvo Base

Como no manejo ácido, no uso mucho el polvo base... pero claro, igual que el ácido pué ser una buena arma, viene bien tener algo pa defenderse.

Polvo Coagulante

Cuando estás soltando sangre por tós laos y al doctor les difícil atenderte, va bien tener polvo coagulante a mano. Cerrará el grifo un rato.

Sales Aromáticas

Si a tu compañero lan dao en la cabeza o lo han dormío con cloroformo, las sales aromáticas le hacen volver en sí en un tris.

Solución Ácida

Mi menda no tié que usar mucho el ácido. ¡Je! Al menos no tós los días. Pero va bien si tiés que quemar un candao o te hace falta un arma improvisá.

Tinta Invisible

De hecho, yo uso bastante la tinta invisible. ¡Je!, hacer de contrabandista implica dejar notas invisibles y apuntar muchas cosas que no se vean.

Tumba de Adda

No sé si es casualidá o si de verdá está basá en la Princesa Adda. En to caso, va bien pa mantener las pruebas intactas y el condumio fresco. Pero deja un regustillo amargo.

Veneno Negro

Hay un montón de ponzoñas por el mundo, pero probablemente el veneno negro sea la más común. En el sur, sin duda. Pone las venas negras y duele que no veas.

El Boom Alquímico

La práctica de la alquimia en Redania se ha disparado y no es muy difícil ver la razón. Dado que la mayoría de nuestros hechiceros están muertos o encerrados, el mercado de pociones, amuletos y milagros se agota. La alquimia tiene otra ventaja aparte de ser legal: no requiere una formación costosa y elitista. Cualquier mindundi que sepa leer puede mezclar unos ojos de nekker y una lengua encurtida de paloma. Hay alquimistas de renombre que tienen un enfoque muy científico y que han tenido que soportar a muchos magos borrachos berreando "¿Cómo te va eso de convertir el plomo en oro?". Ahora es la suya. Sin duda, el rey Radovid encontrará alquimistas reputados que creen los prodigios cívicos que hace no mucho proporcionaban los magos.

~Brandon de Oxenfurt

Mejoras de Armadura

Mejoras de Armadura

Nombre	Efecto	CP	A	C	P	Dis.	Peso	Precio
Acero		+4		X	X	E	3,5	145
Cuero Endurecido	Resistencia a Fuego	+2	X	X		C	1,5	130
Cuero Tachonado		+2		X		C	1	80
Élfica	+1 a Sigilo	+3	X		X	R	0,5	200
Enana		+5		X	X	R	3,5	195
Fibra	Resistencia a Sangrar	+1				U	0,5	40
Malla		+3	X	X		E	3	125

Las mejoras de armadura son elementos de refuerzo que se añaden a una armadura preexistente. Más que grandes piezas, se trata de pequeños añadidos que se sitúan en zonas críticas de la armadura para reforzarla. Las localizaciones del portador que puedan recibir la mejora (en función del valor MA de la armadura correspondiente) reciben un bonificador a CP y cuentan con Resistencia a los tipos de daño indicados en la tabla.

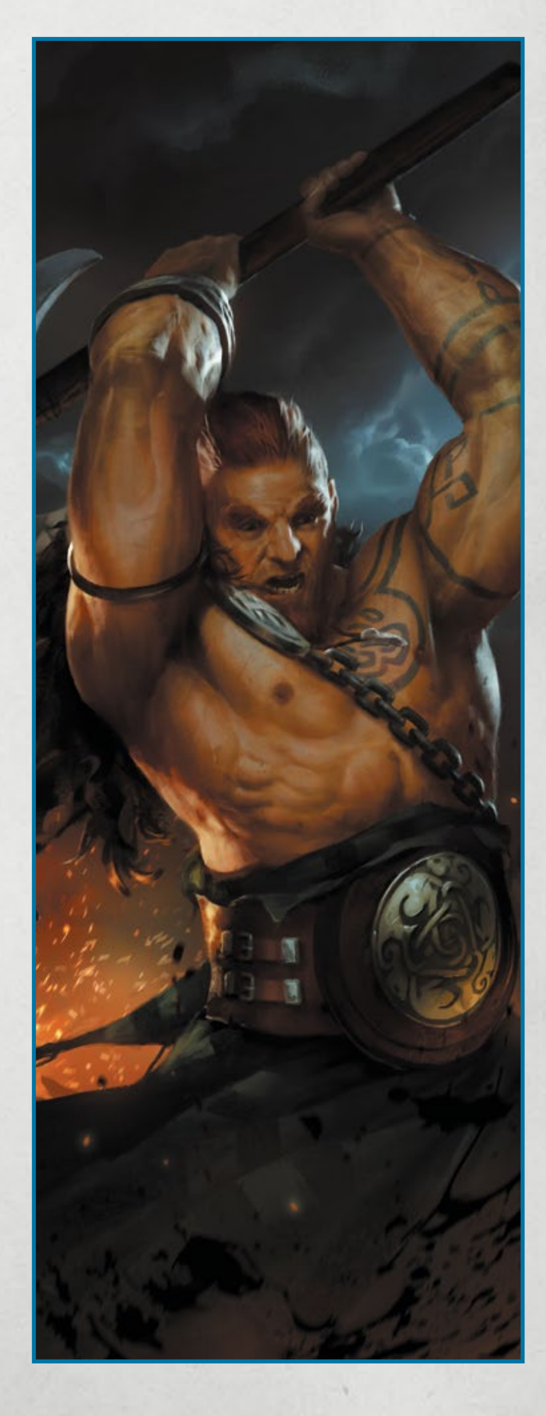
Diferentes Mejoras

Las mejoras se fabrican y venden como conjuntos. Una mejora de armadura se aplica a todos los elementos de armadura que lleves en un determinado momento. Consulta la nota al margen para más detalles sobre el uso irregular de las mejoras de armadura.

Poner y Quitar

Al añadir una mejora a una armadura, debes invertir un asalto y superar una tirada de Artesanía con DO 14. Si la fallas, la mejora no acaba de acoplarse y debes volver a intentarlo. Si la superas, la mejora suma sus bonificadores a la armadura a la que la apliques. Una mejora no se eliminará porque la armadura se dañe o rompa, pero destruir la armadura también destruye la mejora.

Para retirar una mejora, debes invertir un asalto y realizar una prueba de Artesanía con DO 15. Si la fallas, la mejora permanece fijada a la armadura. Si la superas, puedes retirarla y añadirla a otra armadura.



Tipos de Mejora

Para mayor detalle, el aspecto de las **mejoras** depende de dónde se apliquen. Las mejoras para la cabeza suelen ser gorgueras que cubren el cuello, visores que cubren el rostro o barbotes que cubren la parte inferior de la cara. Las mejoras para el torso son normalmente espaldares para los hombros, lunetas que cubren la axila o avambrazos que protegen el antebrazo. Las mejoras para las piernas suelen ser escarcelas para las caderas y muslos, rodilleras o escarpes que protejan los pies.

Partes de Mejoras

Si prefieres hilar fino, puedes *escoger* aplicar parte de una mejora de armadura a una sección de la misma. El procedimiento es el mismo, pero la mejora solo se aplica a una localización y podrás emplear el resto de piezas más adelante.

Resistencias

Resistencia	Símbolo
Aplastante	A
Cortante	C
Perforante	P
Elemental	E

Resistencia a Sangrar

Un personaje resistente a Sangrar sufre la mitad del daño (redondeando hacia abajo) que normalmente le causaría dicho estado cada turno. Esto supondría, por ejemplo, perder 1 PV por asalto en lugar de 2 PV.

Transporte

Ir de un lugar a otro es importante, en particular cuando el frente de la guerra se dirige hacia ti. Además, un caballo puede resultar útil para dejar atrás bandidos y monstruos. Los perfiles de todas las monturas se pueden encontrar al final del bestiario, en la página 311**. Ten presente que, para un caballero o jinete, una montura también puede ser su mejor aliado en combate.**

Monturas y Vehículos

Nombre	Atletismo	Mod. Control	MOV	PV	Peso	Precio
Barco	N/A	-2	8	80	2040	2180
Bote	N/A	-1	6	30	130	230
Buey	8	-2	15	65	300	278
Caballo	15	+0	20	30	100	520
Caballo de Guerra	12	+2	18	50	270	1600
Carreta	N/A	+0	El del Animal -1	30	300	200
Carruaje	N/A	-1	El del Animal -3	60	600	660
Mula	10	-2	15	40	150	200
Trineo de caballos	N/A	+0	10	60	610	1670

Equipar a tu Montura

Nombre	Dis.	Efecto	Peso	Precio
Sillas de Montar				
Silla de Montar	U	No se aplican penalizadores a Montar.	5	100
Silla de Carrera	C	+1 a las tiradas de Control al desplazarte. +1 a MOV.	3	200
Silla de Caballería	E	+1 a las tiradas de Control al atacar. Vaina incorporada para un arma.	6	325
Ojeras				
Ojeras	U	+1 para calmar a la montura.	0,1	100
Ojeras de Carrera	C	+2 para calmar a la montura.	0,1	125
Alforjas				
Alforjas	U	Vienen dos y en cada una caben hasta 25kg de objetos pequeños o medianos.	1,5	100
Alforjas Militares	E	Alforjas fuertes. Vienen dos y en cada una caben hasta 50kg de objetos pequeños o medianos. Incluye correas exteriores para un máximo de 6 objetos grandes.	2	150
Barda				
Barda de Cuero	E	CP: 10 para toda la montura.	10	550
Barda de Malla	R	CP: 15 para toda la montura. -1 a las tiradas de Control al desplazarte.	25	1050

Monturas Enanas

Los enanos podemos montar a caballo, claro. ¡Je! Tol mundo se piensa que vamos en ponis, carneros, jabalíes y cosas asín. No tequivoques: si pudiera domar un jabalí tan grande que pueda llevarme, lo más probable es que lo montase. Pero na, cuando hace falta, vamos a caballo. No puedo hablar por tós los enanos, pero a un servidor no le hace demasiá ilusión cabalgar. Me gusta tener los pies en el suelo y no mentusiasma sentir la barba ondeando al viento.

~Rodolf Kazmer

Modificador de Control

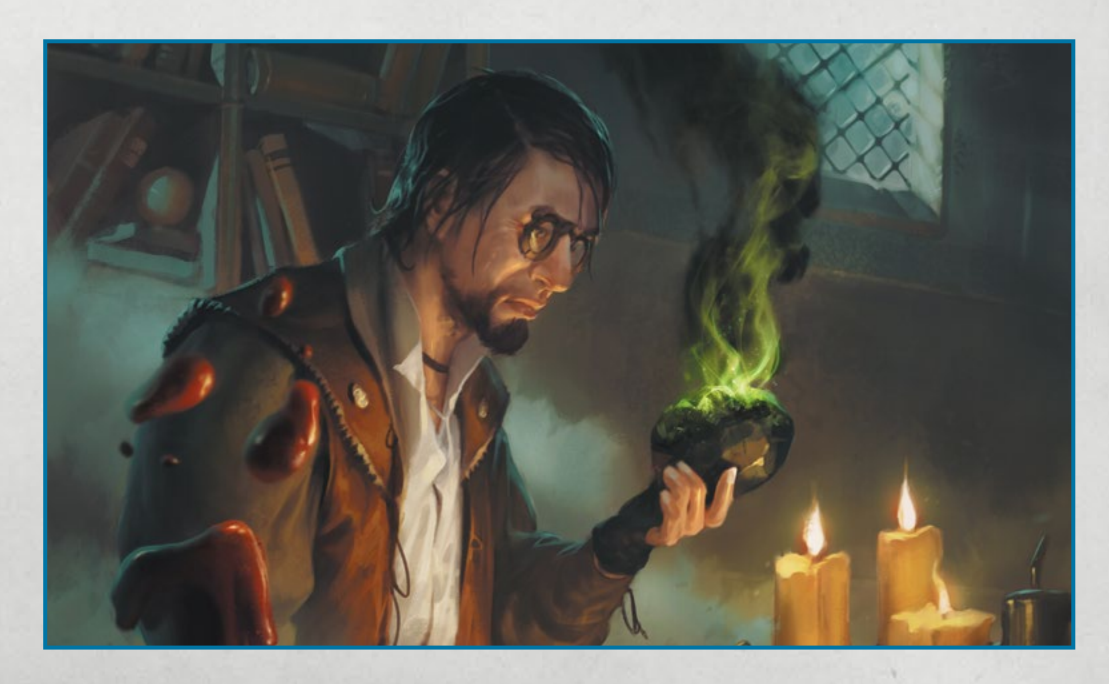
Este modificador se aplica a las tiradas que se realicen para controlar y utilizar la montura o vehículo. De esta misma forma se aplicarían los Efectos de la equipación de tu montura.

Sets de Herramientas

Tener las herramientas adecuadas facilita el trabajo; de hecho, algunos trabajos son imposibles sin ellas. Los sets de herramientas son conjuntos pequeños o medianos de utensilios que te ayudan a realizar determinadas tareas. Algunas herramientas (las de pesca, el maquillaje) te proporcionan bonificadores a determinada actividad. Otras (las de alquimia, las de falsificación) son simple y llanamente necesarias.

Sets de Herramientas

Nombre	Dis.	Efecto	CD	Peso	Precio
Amuleto, Gema	R	Foco (3).	D	0,1	500
Amuleto, Sencillo	R	Foco (1).	D	0,1	250
Equipo de Alquimia	E	Te permite elaborar productos alquímicos.	G	3	80
Equipo de Falsificación	E	Te permite elaborar monedas y documentos falsos.	P	0,5	58
Equipo de Pesca	U	+2 a Supervivencia para pescar.	D	0,5	27
Forja de Reparaciones	E	Te permite forjar armas y armaduras en cualquier lugar.	G	5	111
Herramientas de Artesano	C	Te permiten fabricar armas y armaduras.	G	5	83
Herramientas de Bellas Artes	C	Te permiten desarrollar una forma de arte (Pintura, Joyería, Escultura...).	P	2	55
Herramientas de Cirujano	C	Te permite practicar cirugía.	P	1	83
Herramientas de Ladrón	E	Te permite abrir cerraduras.	D	1	80
Herramientas de Mercader	C	+2 a Negociar para valorar artículos.	P	1,5	60
Set de Disfraz	E	+2 a Disfraz.	P	1	58
Set de Escritura	U	Te permite escribir cartas, notas y demás.	P	1	25
Set de Maquillaje	U	+2 a Seducción y Carisma.	D	0,5	35
Telecomunicador	R	Te permite comunicarte mediante el ritual *Telecomunicación*.	G	4	1000
Utensilios de Cocina	U	Te permiten cocinar.	G	3	15



Fabricar sin Herramientas

Hay algunas tareas que no se pueden desempeñar fácilmente sin las herramientas adecuadas. Si intentas realizar alguna de estas actividades sin tales herramientas, recibes un -4 a la tirada. Las tareas que requieren las herramientas adecuadas son:

Alquimia
Cocinar
Escribir
Fabricar o modificar armaduras
Fabricar o modificar armas
Falsificar documentos y monedas
Forzar cerraduras
Practicar bellas artes
Practicar cirugía

Forja de Reparaciones

Para fabricar armas y armaduras de metal se requiere una forja. Si no puedes acceder a una forja permanente, necesitarás una de reparaciones.

Viales en Equipos de Alquimia

Los equipos de alquimia incluyen una serie de viales y botellas en las que contener las pociones que se elaboran. Si quieres ser más preciso, cada equipo de alquimia contiene 10 viales para fórmulas.

Amuletos Mágicos

Los amuletos sirven como focos mágicos y muchos magos prefieren llevarlos en lugar de bastones. Esta tendencia se ha vuelto especialmente común a raíz de las Cazas de Brujas que se producen por todo el Norte.

Equipo General

Equipo General

Nombre	Peso	Precio
20 m de Cuerda	1,5	20
Acero y Pedernal	0,1	6
Baraja de Gwent	0,1	5
Candado	0,1	34
Candado (fuerte)	0,1	68
Dados Cargados	0,1	12
Diario/Libro de Cuentas	0,5	8
Espejo de Mano	0,5	27
Esposas	0,5	30
Gancho	0,5	13
Grilletes	2	50
Instrumento Musical	1	38
Jabón	0,1	4
Linterna	1	33
Linterna de Ojo de Buey	1	39
Mapa del Continente	0,1	18
Perfume/Colonia	0,1	22
Pipa	0,1	19
Pitones (x5)	0,5	10
Prótesis (básica)	1	50
Prótesis (de calidad)	1,5	100
Reloj de Arena (1 hora)	1	38
Reloj de Arena (1 minuto)	0,1	18
Saco de Dormir	1,5	16
Símbolo Sagrado	0,1	14
Tabaco	0,1	4
Tablero de Póquer de Dados	0,5	25
Tienda	4	19
Tienda (grande)	8	36
Tiza	0,1	2
Toldo	1,5	10
Velas (x5)	0,5	5

Recipientes

Nombre	Peso	Precio
Bandolera	1	19
Bolsillo Oculto	0,1	11
Cesto	0,5	10
Cofre	10	30
Cofrecillo	1	18
Funda para Arco	1,5	24
Saco	0,1	3
Saquillo	0,1	7
Vaina de Antebrazo	0,1	13
Vaina para Muslo	0,1	11
Zurrón	1	14

Servicios

Nombre	Precio
Abogado	50
Artesano (por artículo)	35
Baño, caliente	16
Baño, frío	8
Caballo de Alquiler (por día)	50
Cronista	25
Doctor (por paciente)	50
Entretenimiento (por hora)	10
Investigador	45
Lavandería	8
Mensajero	10
Paje (por día)	15
Pasaje en Barco	85
Pasaje en Carruaje	85
Peaje	10
Perista	¼ de la “tajada”
Prostituta (por hora)	12

Nombre	Tiempo	Nivel Base de Habilidades
Abogado	1d6 días	Se considera que los abogados tienen un nivel base de 15 en Cultura y Persuasión.
Artesano	1d4 días	Se considera que los artesanos tienen un nivel base de 15 en Artesanía o Alquimia, dependiendo de en qué estén especializados.
Bardo	Variable	Se considera que los bardos tienen un nivel base de 15 en Interpretar.
Cronista	Variable	Se considera que los cronistas tienen un nivel base de 15 en Bellas Artes y pueden crear tapices y manuscritos.
Doctor	1 día	Se considera que los doctores tienen un nivel base de 15 en Manos que Curan.
Investigador	1d6 días	Se considera que los investigadores tienen un nivel base de 15 en Callejeo.
Mensajero	Variable	Se considera que los mensajeros tienen un nivel base de 15 en Supervivencia.
Paje	Variable	Se considera que los pajes tienen un nivel base de 15 en Atletismo y en Proezas de Fuerza.
Perista	1d4 días	Se considera que los peristas tienen un nivel base de 15 en Negociar.
Prostituta	Variable	Se considera que una prostituta típica tiene un nivel base de 15 en Seducción.

Comida y Bebida

Nombre	Peso	Precio
Comida Sencilla	1	10
Buena Comida	2,5	30
Festín	5	100
Caramelos	1	5
Carne Cruda	1	8
Cerveza	1	5
Alcohest	1	8
Vino	1	8
Licores Fuertes	1	10

Vestuario

Nombre	Peso	Precio
Joyas	0,5	50
Ropa de Abrigo	3	45
Ropa de Ladrón	1,5	50
Ropa Elegante	2	70
Ropa Sencilla	2	10

Alojamiento

Nombre	Precio
Establos (por noche)	2
Lecho de Paja en el Suelo (por noche)	2
Habitación de Posada Sórdida (por noche)	4
Habitación de Posada Modesta (por noche)	8
Habitación de Posada Media (por noche)	16
Habitación de Posada Buena (por noche)	36
Habitación de Posada Elegante (por noche)	72

Descripción del Equipo

La Plaga del Gwent

Últimamente tengo atravesado el gwent. Seguro que habrás oído hablar de ese juego de cartas que arrasa por todas las tabernas, barracones e incluso elegantes salones de té vespertinos. Pero donde este juego está más asentado es en Oxenfurt, donde los estudiantes hacen cualquier cosa para no estudiar. Tengo un armario lleno de cartas que he confiscado a alumnos que las intercambiaban "discretamente" en mis clases. Solo cabe esperar que a ninguno de ellos lo reclute el servicio de inteligencia redanio. Admito que las cartas tienen ilustraciones atractivas y que representan las facciones e individuos de renombre de nuestro tiempo, pero no tengo ningún afán de desentrañar sus laberínticas reglas. Con algo de suerte, los estudiantes pronto volverán a los dardos y a las peleas de gallos.

~Brandon de Oxenfurt

Librarse de Esposas y Grilletes

Librarse de unas esposas requiere una prueba de Abrir Cerraduras con DO 16; de unos grilletes, una prueba de Abrir Cerraduras con DO 20. Si quieres *romper* unas esposas o grilletes, tendrás que superar una prueba de Proezas de Fuerza. La DO para romper unas esposas es 18, mientras que para romper unos grilletes es 22.

General

20 m de Cuerda

Lleva siempre algo de cuerda. Un servidor sa quedao atrapao en agujeros, ha tenío que trepar por barrancos... ha estao en toa clase de situaciones en que una cuerda ha sío útil.

Acero y Pedernal

Un trozo de pedernal y un eslabón dacero. Si los golpeas, tendrás un chorro de chispas que sirve pa encender pequeños fuegos.

Baraja de Gwent

No sé cómo se hizo el gwent asín de popular tan rápido. Son grandes barajas de cartas de estrategia basás en cinco facciones: Reinos del Norte, Nilfgaard, Scoia'tael, monstruos y Skellige.

Candado

Solo el típico candao. Cierra cualquier cosa que tenga dos enganches. Tengo uno en cada cofre. (Abrir Cerraduras, DO 15).

Candado (fuerte)

Estos diseños son jodíamente duros de forzar y te los encontrarás en arcas de banco y cosas asín. (Abrir Cerraduras, DO 18).

Dados Cargados

No digo que haya que hacer trampas, pero, si vas a hacerlo, usa dados cargaos. (+3 a Juego; para darse cuenta, Advertir/Notar con DO 15).

Diario/Libro de Cuentas

Un simple libro con tapas de cuero y páginas en blanco. Mi menda lleva un libro de cuentas con tós los productos y ventas.

Espejo de Mano

Espejos pequeños pa mirarte la cara, mirar adetrás de ti y cosas asín.

Esposas

¿Tace falta tener sujetao a alguien? Lo mejor son las esposas. Encadenan las muñecas duna persona. Vienen con una llave.

Gancho

Básicamente un garfio con cuatro brazos y un aro en el extremo pa atar una cuerda. Mu bueno pa escalar. (+2 a Atletismo para trepar).

Grilletes

Se parecen bastante a las esposas, pero sujetan muñecas y tobillos. Jodíamente difíciles de romper. (Limita el MOV a 3).

Instrumento Musical

Instrumentos de tós los tamaños y formas. Laúdes, flautas, liras, arpas, gaitas y cosas asín.

Jabón

Esto sencuentra sobre to en las grandes ciudades. Tayuda a lavarte y hueles mejor.

Linterna

Es una jaulita de metal con una vela dentro pa dar luz. (Aumenta en dos grados la iluminación en 3 m a la redonda).

Linterna de Ojo de Buey

Sobre to son pa vigilantes y criminales. ¡Je! La ventanita de la luz se pué cerrar con una palanca. (Aumenta en tres grados la iluminación en un cono de 5 m).

Mapa del Continente

Los mejores mapas que tenemos van de las Montañas del Dragón a Nilfgaard y de Skellige a Korath. Son bastante fiables pero suelen cambiar un pelín según dónde los hagan. (+3 para orientarse).

Perfume/Colonia

Un servidor no usa mucho deso. Más que ná son unas gotejas que huelen bien pa tapar tufos indeseaos.

Pipa

Una pipa de toa la vida. La llenas con tabaco, la prendes y a fumar.

Pitones (x5)

Son púas de hierro. Con la cabeza plana a un lao y una punta en el otro. Susan pa fijar cuerdas y cosas asín, pero pués apuñalar con ellos. (Arma de Melé, 1d6 de Daño).

Prótesis (básica)

Cosas de la guerra. ¡Je! La gente va enterita y al volver le faltan trozos. Este mundo es mu duro. Pués sustituir una pierna por un palo o una mano por un garfio.

Prótesis (de calidad)

Algunos fulanos van más allá cuando pierden una extremidá. Si vas a un buen carpintero, pués hacerte con una pierna de madera con un pie en la punta, o con una mano con deos fijos. No es como si fuera de verdá, pero es mejor q'un garfio, je, je.

Reloj de Arena (1 hora)

¿Tace falta llevar un control del tiempo? Un reloj darena marca una hora. Cuando toa larena haya bajao, sacabó el tiempo.

Reloj de Arena (1 minuto)

Pa trabajos minuciosos y delicaos, como lalquimia o templar acero, es buena cosa tener un reloj darena más pequeño.

Saco de Dormir

He dormío en el suelo muchas veces. Viene bien tener un saco de dormir. Una pieza blanda pa dormir encima y una manta pa taparte.

Símbolo Sagrado

Hay toa clase de símbolos, pero tós están hechos de madera y muestran tu fe.

Tabaco

Tengo entendío questa cosa cuesta cultivarla, pero vale la pena. Conozco a muchos que lo fuman.

Tablero de Póquer de Dados

El tablero de póquer típico es pequeño y tié un cuenco pa tirar los dados. Viene con diez dados.

Tienda

Siempre va bien tener una tienda pa cuando viajas. Un pequeño refugio pa la lluvia, el viento... y a veces los monstruos.

Tienda (grande)

Esta tienda es lo bastante grande pa quentren ocho personas cómodamente. En realidá están diseñás pa que los mercaderes vendan cosas desde la entrá.

Tiza

Me gusta usar tiza pa marcar por dónde voy en laberintos, bosques y cosas asín. Deja una línea blanca mu clara y visible.

Toldo

Una lona enorme pa cubrirte a ti o a cualquier cosa que tengas que proteger de la lluvia.

Velas (x5)

Velas sencillas de cera pa mantener la oscuridá a raya unas horas. (Aumenta en un grado la iluminación a 2 m a la redonda. Se apaga con viento fuerte).

Recipientes

Bandolera

Esta correa te cruza el pecho, del hombro a la cintura, y está llena de ganchos y bolsillos. Pué sujetar 25 kg dobjetos diminutos y dobjetos grandes enganchaos.

Bolsillo Oculto

Estos pequeños bolsillos van cosíos por dentro de la ropa. Puén contener hasta 5 kg dobjetos diminutos. (Advertir/Notar con DO 16 para detectarlo).

Cesto

Es más pa coger florecillas, bayas y cosas asín. Pero pué llevar 15 kg dobjetos diminutos.

Cofre

Estos arcones grandes y gruesos son lo bastante duros pa espantar a la mayoría de ladrones. Pué contener sus buenos 50 kg dobjetos grandes.

Cofrecillo

Cuando tiés que guardar bien unos cuantos objetos, un cofrecillo asín va de perlas. Pué contener hasta 30 kg dobjetos pequeños.

Funda para Arco

Un buen lugar donde poner un arco y un carcaj lleno de flechas. Más cómodo que sujetar el puñetero arco tol rato.

Saco

Solo una simple saca de tela. Pué llevar sus buenos 20 kg dobjetos diminutos.

Saquillo

Solo una bolsita que sengancha al cinturón. Lleva hasta 5 kg dobjetos diminutos.

Vaina de Antebrazo

A los mercenarios y asesinos les encantan. Pequeñas vainas pa hojas cortas que senganchan en el interior del antebrazo. (Advertir/Notar con DO 15 para detectarla).

Vaina para Muslo

Mu parecida a la vaina dantebrazo pero, bué, pal muslo. Busca siempre armas endebajo las faldas. Pué que tencuentres una destas. (Advertir/Notar con DO 18 para detectarla).

Zurrón

Es una bolsa cruzá y en la que pués llevar hasta 30 kg dobjetos pequeños.

Comida y Bebida

Comida Sencilla

Un rancho rápido de cordero especiao, raíces asás o un poco de pan y cerveza. Cosas asín.

Buena Comida

En un restaurante de ciudá, normalmente te darán un rico condumio de pan preñao, sopa, carne asá o encurtíos.

Festín

Los festines son una maravilla. Tanto condumio que seguro que la diñas si te lo comes de una. Probablemente solo tencuentres algo asín en las fiestas elegantes.

Carne Cruda

En los lugares finos, se sigue separando la carne según de qué sa sacao. Hoy en día, la carne es carne. Pollo, cerdo, ternera, pescao, lobo... to es lo mesmo.

Caramelos

Chucherías de miel y frutos secos, algodón dazúcar, bayas garrapiñás y toa clase de delicias dulces. ¡Je! No son fáciles dencontrar, pero vale la pena buscar.

Cerveza

Hay de toas las variedades: temeria de centeno, rubia redania, negra de Mag Turga... una buena bebida pa currantes.

Alcohest

Hay licores fuertes y luego está el alcohol puro. El alcohest es más que ná alcohol puro pa cosas dalquimia y to eso. Un trago pué hacer que un enano se caiga de culo. Una botella es poco más que veneno.

Vino

Tengo entendío que el vino es to un arte. ¡Je! Tié aún más clases que de cerveza, más alcohol y cuesta más cuartos.

Licores Fuertes

El licor enano está entre los más comunes del Norte, y el limón nilfgaardiano en el Sur. En to caso, son lo más fuerte quencontrarás por ahí.

Vestuario

Joyas

Vienen en tós los tamaños y formas. Solo hay una condición: que brillen.

Ropa de Abrigo

Cuando tiés que subir a las montañas, tace falta ropa dabrigo. Pieles gordas, abrigos y cosas asín. (+5 a Resistencia para soportar condiciones de frío).

Beber Alcohest

Si te bebes una botella de alcohest, quedarás **envenenado** e **intoxicado**. A partir de entonces, se requiere una tirada de Resistencia con DO 16 para anular el envenenamiento. Aun así, seguirás intoxicado 12-TCO horas. La intoxicación se puede tratar con una *poción lágrimas de esposa*.

¿Qué Hay en la Mesa?

El típico campesino solo comerá pan, fruta y algo de cecina si tié suerte. ¿Por qué te crees que la gente pasa tanto tiempo en las tabernas? En el Norte, en una buena taberna pués encontrar condumio del bueno. ¡Je! Manzanas asás, dulces, pollo asao, bollos preñaos, estofao de cordero... Riégalo to con algo de cerveza negra kaedwení, cerveza de centeno temeria o zumo de frambuesas y tendrás una comida de narices. Cuanto más al sur, más cambian las cosas, claro. No sé decirte sobre la propia Nilfgaard, pero mi menda ha pasao un tiempo por las provincias y el rancho varía mucho duna región a otra. Si estás cerca de Toussaint, to se tié que servir con vino, faltaría más. En Nazair hay mucho plato fino, en las tierras altas de Mag Turga matanza fresca, en Gemmeria mucho estofao sencillo y contundente... A medida que vas al sur, se vuelven más comunes unos platos especiaos cocíos en ollas de barro mu interesantes. Mimagino que será influencia de Zerrikania.

~Rodolf Kazmer

Ayunar

Cada día que pase sin comer, un personaje debe realizar una tirada de Resistencia con DO creciente (10 el primer día, 12 el segundo, 14 el tercero...). Si la supera, sufre un -2 a AGU y ATU hasta que pueda reponerse. Si la falla, sufre un -2 a AGU, ATU y PV y un -1 a todas las características básicas. Estos penalizadores son acumulables, aunque no pueden provocar que un atributo baje de 1, y no se pueden anular mediante curaciones mágicas ni tratamientos médicos. Cada día en que el personaje se alimente de forma adecuada, estos penalizadores se reducirán en 1 punto.

Baño de Plata

Un artesano puede aplicar un baño de plata a un arma. Para ello, el cliente debe aportar una unidad de plata o pagar al artesano el precio de la plata si este cuenta con ella (su Disponibilidad es Rara). Alternativamente, una unidad de plata puede servir para bañar la punta de 10 flechas o saetas. El artesano cobrará el precio indicado por aplicar un baño de plata a un arma (o a 10 flechas o saetas). Así pues, encargar 10 flechas estándar con punta bañada en plata conllevaría un coste de 117 coronas (10 por las flechas + 72 por la plata + 35 por el trabajo del artesano), asumiendo que el artesano tenga plata disponible.

Ropa de Ladrón

Ropa oscura con una capucha que te cubre la cara. Si tiés que colarte en algún lao, es una muda ideal. (+1 a Sigilo por la noche).

Ropa Elegante

Allá ande estés, lo más es ir a la última moda. Hará que encajes bien en las fiestas finas, pero cambia cada pocos meses.

Ropa Sencilla

Solo una camisa, pantalones y botas. O un vestío si es lo tuyo. También un manto, si tace falta.

Servicios

Abogado

Cuando tencuentres en la ciudá, estarás al alcance de monstruos peores que las demonibestias o las brujas sepulcrales: los burócratas. Paga a un picapleitos pa que se ocupe de los temas legales.

Artesano

Cuando se te parte el escudo, se te dobla la espada o necesitas que te hagan algo, es hora de ir pal artesano. Cuesta lo suyo, pero te remendará tol equipo y te fabricará cualquier cosa pa la que tengas un diagrama.

Baño, frío

Solo una bañera dagua fría. Pué que algo de jabón si tiés mucha suerte. Va bien pa asearse.

Baño, caliente

Un baño caliente en una bañera de cobre. Una sensación genial pa gastarse unos cuartos aquí y allá. Una especie de lujo. También es un buen lugar pa llevar a alguien, ya mentiendes, je, je, je.

Bardo

Una vez me gasté 100 orens en un bardo durante una locura dapuesta. Debería haber jugao a los dados contra tol mundo en la dichosa taberna. La buena música me trae buena suerte, je, je.

Caballo de Alquiler

Si tiés que ir a algún lao rápido y no timporta pagar, hazte un favor y alquila un caballo. Tendrás que pagar por cada día duso pero es jodíamente más rápido que andar. Especialmente pa los enanos.

Cronista

Un cronista, que tié más descritor que de bardo, anotará to lo que quieras dejar registrao. Va bien si quiés inmortalizar algo.

Doctor

Barbero-cirujano, curandero... como sea que lo llames. Un puñao de monedas y te remendará los tajos, socupará de tus moretones y te dejará como nuevo.

Investigador

Como contrabandista, en su día tuve que localizar a algún fulano. ¡Je! No es fácil si no tiés una pista. Y ahí es donde entra un investigador. Mejor dejárselo a un profesional, digo yo.

Lavandería

Es fácil, ¿necesitas que te refrieguen la armadura? ¿Demasiá sangre en la ropa? ¿Atufas a cadáveres y a podrío? Ve a que te limpien las cosas. En na y menos apestarán a jabón, je, je.

Mensajero

¿Tiés que llevar un mensaje de un pueblo a otro, o de ciudá a ciudá? Búscate un mensajero. En to caso, lo más probable es que se sepa caminos más seguros pa cruzar los campos.

Paje

¿Necesitas que alguien te lleve las cosas? ¿Que pase un mensaje a la otra punta de la ciudá? ¿Cualquier trabajo aburrido? Contrata uno de estos hijoputas.

Pasaje en Barco

La mayoría de barcos te llevarán por los principales ríos o por la costa. Está complicao hacer que alguien del Norte o de Nilfgaard te lleve a Skellige.

Pasaje en Carruaje

Casi siempre prefiero un caballo, pero mimagino que, si quieres viajar con seguridá y algo de lujo, un pasaje en carruaje te vale.

Peaje

¿Recuerdas cuando podías cruzar casi cualquier frontera sin pagar al rey de turno? ¡Je! Mimagino quesos días han quedao adetrás.

Perista

No digo que haya que ponerse a robar pero, si tiés que hacerlo, búscate un buen perista. ¡Je! Tencuentran compradores pa to y saseguran de que desaparezca y de que cobres. Por una comisión, claro.

Prostituta

¿No tiés amante? ¿Vas a salir a la frontera o pal Frente? Si tiés unas monedas, es fácil pasar un buen rato.

Alojamiento

Establos

Tiés que guardar a tu caballo en algún lao mientras pasas la noche. Créeme: una vez me dejé el borrico en un campo mientras echaba una cabezá en una posada. Entoavía lo ando buscando.

Lecho de Paja en el Suelo

¿Solo buscas un techo sobre la cabeza y algo de paja pa estar blandito? Ahórrate unas coronas. Pero ten presente que no tendrás mucha intimidá.

Habitación de Posada Sórdida

No tendrá cerrojo ni estará libre de ratas, además, pué que tencuentres algún menda entrando por la ventana. ¡Je! Probablemente no sea buena idea, salvo que andes corto de cuartos o no te quede otra.

Habitación de Posada Modesta

Una habitación duna posada talmente modesta seguirá sin tener cerrojo, pero lo más seguro es que no tenga un cadáver bajo la cama ni un alijo de fisstech a la espera de que vengan los matones locales a recogerlo.

Habitación de Posada Media

Tarifa estándar, je, je. Cerradura en la puerta, almohada en la cama y hasta una jofaina pa lavarte la cara. Pero probablemente no encuentres una habitación tan buena si no es en una ciudá.

Habitación de Posada Buena

Es difícil encontrar calidá durante una guerra, pero en el Sur o en las ciudades que aún no se han asediao entoavía pués encontrarla. Una buena cama de plumas, cortinas monas y una preciosa cerradura de las buenas.

Habitación de Posada Elegante

No encontrarás destas si no es en las grandes ciudades y en las capitales. Habitaciones mu finas con sábanas de seda, botellas de vino y cosas asín. Nunca he estao en una, pero tengo entendío que se está a cuerpo de rey.



Viajes Peligrosos

Un pasaje en barco cuesta el doble si pretendes viajar a Skellige, ya sea desde los Reinos del Norte o desde Nilfgaard. Asimismo, viajar a Nilfgaard desde los reinos del Norte y viceversa cuesta el 50% más de un pasaje normal.

Cerraduras en las Habitaciones

Las habitaciones de las posadas normales, buenas y elegantes, se pueden cerrar desde dentro para evitar que nadie entre. Las habitaciones de posada normal o buena tienen cerraduras normales con una DO de Abrir Cerraduras de 15, mientras que las de posada elegante poseen cerraduras **fuertes** con una dificultad de Abrir Cerraduras de 18.

Heridas Críticas

Por cada **herida crítica** sufrida por un paciente, se suma a la tarifa del doctor el precio que se indica a continuación:

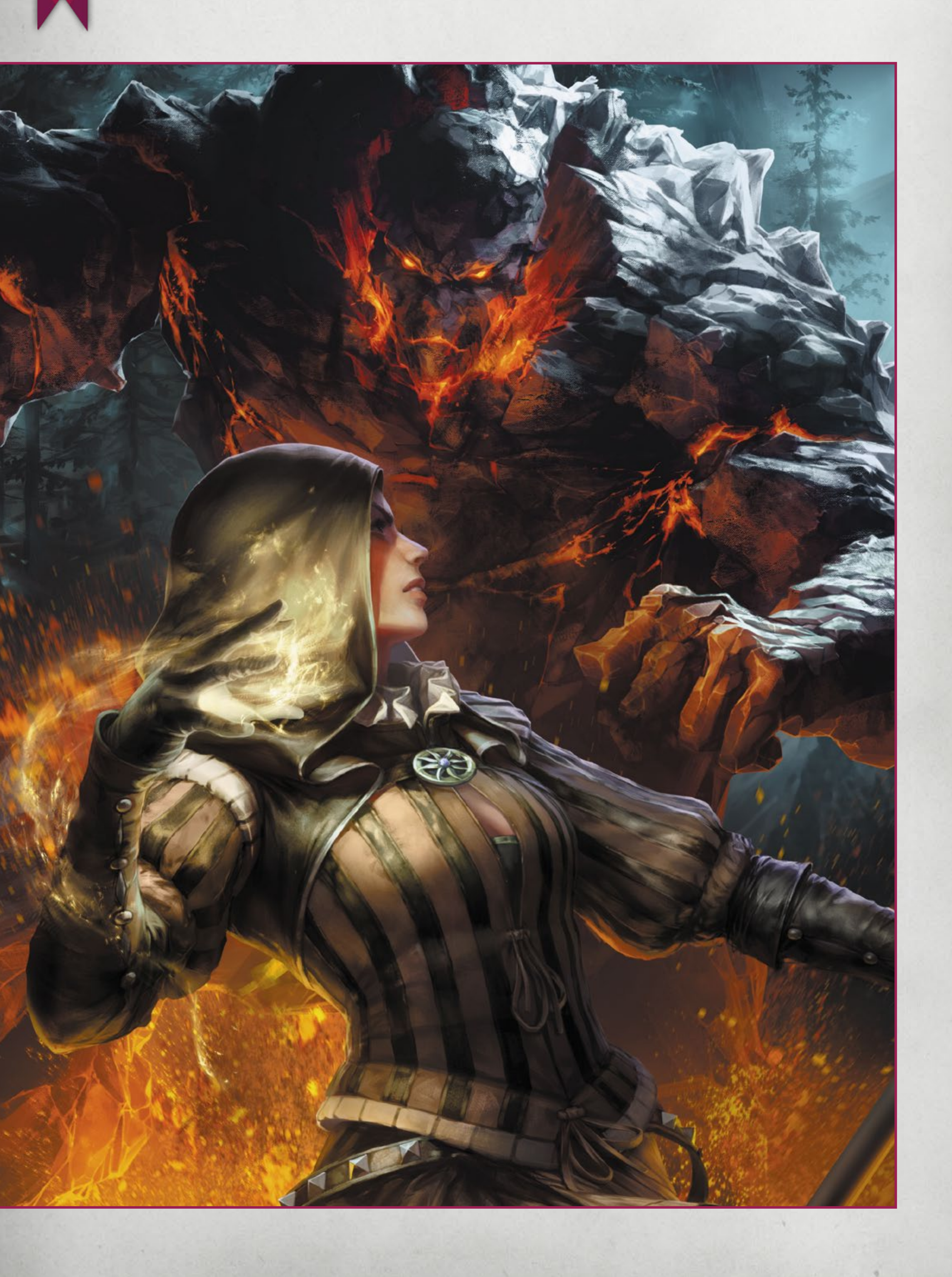
- Sencilla: 10 coronas.
- Difícil: 25 coronas.
- Compleja: 50 coronas.
- Letal: 100 coronas.

Fabricar Equipo

Para que un artesano elabore algo a partir de un diagrama, debes pagar el coste del objeto, no la tarifa indicada en el servicio de Artesano (que es para reparaciones).

Pagar a un Perista

Un perista vende los objetos que le des, pero se queda ¼ del valor por el que venda el objeto.



Magia en el Mundo de The Witcher

"Recuerda —repitió—. La magia es Caos, Arte y Ciencia. Es maldición, bendición y progreso. Todo depende de quién se sirve de la magia y para qué fines. La magia está en todas partes. Alrededor de nosotros. Es fácil llegar a ella."

~Andrzej Sapkowski, *La Sangre de los Elfos*

La magia es un arte extremadamente peligroso, así como una ciencia que se investiga de manera concienzuda y bien documentada. Desde la Conjunción de las Esferas, han nacido determinadas personas por todo el mundo con la capacidad de acceder a la magia y manipularla, hasta cierto punto, a su voluntad.

Como cualquier mago te dirá, el poder fundamental que blanden es una fuerza a la que se refieren como "Caos Primordial". Dicha fuerza se extrae de los cuatro planos elementales que rodean el mundo. A cada plano le corresponde una faceta del caos particular, con una personalidad propia. Es fácil acceder a la magia de la tierra, pero esta no transmite la energía de manera eficiente. Requiere mucho esfuerzo invocar la magia de tierra pero el poder que contiene es inmenso. La magia de aire es voluble y difícil de controlar. Acceder a ella es sencillo, pero retener suficiente como para lanzar un hechizo puede resultar complicado y requiere cierto grado de intuición. La magia de fuego es la más destructiva y caótica de entre todos los elementos. Es fácil de invocar y proporciona poder muy rápido. Por desgracia, a los magos jóvenes o inexpertos suele costarles *detener* el flujo de magia de fuego y sus cuerpos se sobrecargan con desastrosas consecuencias. La magia de agua se considera la más asequible y suele servir de introducción para los magos jóvenes, dado que es fácil acceder a ella y resulta relativamente sencilla de controlar.

Población Mágica

La mayoría de los usuarios de magia nace con potencial mágico, aunque solo el suficiente como para realizar una única proeza mágica, como la oniromancia o similares. Con el tiempo, estas personas pueden aprender a aprovechar su ínfimo talento, pero nunca serán capaces de llegar a más.

Un porcentaje minúsculo de dicha población nace con la capacidad de convertirse en magos de verdad. A estas personas se las envía a escuelas mágicas como Aretusa o Ban Ard, donde se les enseña a utilizar su poder antes de que se conviertan en un peligro para sí mismas y su entorno.

Magia Élfica

En mi clase sobre la Colonización del Norte suelen preguntarme si la magia de los elfos y la de los humanos tienen naturalezas distintas. Sí, la tienen, pero es poco habitual ver magia élfica hoy en día salvo en los enclaves de Dol Blathanna y Brokilón. Los elfos enseñaron a los Exiliados que llegaron mil años después de la Conjunción de las Esferas cómo usar lo que en su momento era magia salvaje, pero creemos que no les enseñaron magia élfica. Las fuentes, los que poseen la capacidad innata de manipular la magia, son más comunes entre los humanos que entre los elfos. Probablemente se perdieron muchos magos elfos durante la Rebelión de Aelirenn y no han nacido otros más jóvenes que los sustituyan.

~Brandon de Oxenfurt

Defenderse de la Magia

En cada hechizo, plegaria y señal se indican las posibles maneras de defenderse.

Bloquear: El efecto se puede bloquear como un ataque normal.

Esquivar: El efecto se puede evitar mediante una tirada de Esquivar/Zafarse o de Atletismo (algunas veces, en la descripción se indica qué habilidad se debe emplear).

Resistir Magia: El efecto se puede contrarrestar mediante una prueba de Resistir Magia.

Ninguna: No es posible defenderse del efecto (aunque sigue pudiendo utilizarse el hechizo Dispersión o la habilidad del Heliotropo).



Los Accidentes Ocurren

Todo uso de magia requiere una prueba con la habilidad mágica correspondiente (Lanzar Hechizos, Urdir Maleficios o Elaborar Rituales), aunque no se indique una DO o no haya posibilidad de defensa. Es posible obtener una pifia en esta tirada aunque no se realice en una situación de combate. Obtener una pifia en dicha tirada puede implicar que el hechizo no se produzca y acarrear efectos secundarios indeseados. Para más detalles, consulta la página 166.

“Vigor”

El Vigor es una medida abstracta de cuánto caos puedes canalizar por tu cuerpo en un momento dado. Superar ese límite tiene consecuencias desastrosas.

Norteños Desvergonzados

A menudo, cuando los magos nilfgaardianos se encuentran con magos norteños, les sorprende y desconcierta el descarado alarde y la naturaleza egoísta de sus homólogos del Norte.

Brandon y el Mago de Fuego

Como he mencionado anteriormente, no suelo estar en compañía de magos, menos aún si se especializan en la manipulación del fuego. Creo que el mago típico tiene una idea muy poco acertada de su propio control sobre los elementos, que son fuerzas lo bastante potentes como para dar forma al mundo. Una vez me amenazó un mago de fuego llamado Criznon de Rivia, cuando sugerí que el tomo de magia élfica que había encontrado era un fraude. A medida que yo seguía hablando, podía sentir cómo acumulaba el fuego en su interior, pero no soy persona que se deje avasallar en cuestiones académicas. Seguí cuestionando su formación, sus capacidades y su ascendencia mientras los demás presentes se apartaban de mí. Llegado el momento, mientras esperaba a que yo tomase aliento para tal vez gritar un oportuno “¡Ajá!”, explotó y se convirtió en una columna de fuego que gritaba. Cuando recurres a la forma de poder más fácil de obtener es fácil perder la perspectiva sobre tus capacidades reales.

~Brandon de Oxenfurt

Queda una tercera clase de persona, a la que los magos llaman “fuente”. Las fuentes son un caso especial: nacen con un potencial mágico inconmensurable e inestable. Las fuentes *deben* recibir formación en una academia o círculo druídico o estar bajo la tutela de un mago. Si no reciben el entrenamiento adecuado, lo más probable es que el poder les haga enloquecer. Se convierten en lunáticos babeantes y balbuceantes, asediados por visiones, y liberan oleadas de magia sin control.

Los Peligros de la Magia

Aunque las fuentes son los magos más peligrosos, todas las formas de magia conllevan un riesgo. Las bases para la ejecución de hechizos, rituales y similares requieren que el mago no solo extraiga energía de otro reino, sino que use su propio cuerpo como conducto del hechizo. Esto puede resultar catastrófico para magos sin formación e incluso para magos veteranos lo bastante insensatos (o desesperados) como para llevar sus cuerpos al límite.

Un mago que canaliza demasiada magia a través de su cuerpo sufre un dolor insoportable (amén de otros efectos secundarios) a medida que la magia mana de sí mismo. La magia de tierra agita el suelo en torno al mago y bloquea sus articulaciones, dejándolo temporalmente inmóvil. La magia de aire brota con una explosión, con lo que el mago sale despedido. La magia de fuego envuelve al mago en una llamarada multicolor y la magia de agua empieza a congelar al mago, formando carámbanos sobre su piel y su ropa. La magia mixta puede generar efectos impredecibles, aunque siempre hay un elemento predominante.

Entrenar a un Mago

Si has nacido con suficiente magia como para considerarte un “mago”, debes entrenar tus capacidades, suponiendo que no quieras convertirte en un despojo balbuceante o en una bomba de relojería mágica. Afortunadamente, existen tres instituciones que acogen a los muchachos con talento mágico. En los Reinos del Norte, las escuelas de Ban Ard y Aretusa son las principales educadoras de jóvenes hechiceros.

Las muchachas con este don se envían a Aretusa, en la isla de Thanedd. Allí se las recluye y se las enseña los entresijos de la magia y la manera adecuada de lanzar hechizos. Aretusa es una escuela dura y a las chicas que van allí se les imponen muchas restricciones. A las hechiceras no se les permite abandonar la escuela hasta que completan su formación, y se las esteriliza mágicamente para evitar que den a luz niños mágicamente inestables. Su aislamiento y su estricto entrenamiento producen hechiceras muy hábiles y peligrosamente ambiciosas. Por supuesto, esto provoca que la mayoría de hechiceras sean egoístas y solo miren por sí mismas.

Los jóvenes del Norte se envían a la escuela de Ban Ard, en Kaedwen, donde entrenan en un entorno menos estricto. A los estudiantes de Ban Ard se les permite recorrer las calles de la ciudad, beber, yacer con prostitutas y participar en la mayoría de intereses que pudieran tener los jóvenes de Kaedwen. Sin embargo, esta falta de disciplina y concentración tiende a generar magos mucho menos eficientes que las hechiceras de Aretusa. Durante muchos años, ambas escuelas han librado competiciones mágicas y, para sorpresa de pocos, las hechiceras de Aretusa siempre se han alzado con la victoria.

Sin embargo, Nilfgaard es otra historia. En la gran extensión que es ahora Nilfgaard había antes diversas academias mágicas repartidas por diferentes países. No obstante, dada la célebre desconfianza de Nilfgaard hacia los magos, estas escuelas fueron derribadas y absorbidas por la Escuela de Gweision Haul, a orillas del río Alba, cerca de la capital.

Gweision Haul es la academia mágica más grande del Continente, capaz de acoger más de diez mil estudiantes de todo Nilfgaard a la vez. La asistencia a Gweision Haul es obligatoria y a cualquiera que posea talento mágico se le envía allí en cuanto es descubierto. Las condiciones de vida son espartanas y cuartelarias, más propias de una prisión que de una escuela, y cazadores de brujas nilfgaardianos patrullan sus salones. A los magos nilfgaardianos no solo se les enseña a controlar su poder, sino también humildad. Se les recuerda constantemente que sirven al Emperador y que su magia es una herramienta que el Imperio empleará como considere oportuno.

Hechizos de Mago

Los magos utilizan principalmente un estilo de magia llamado "hechizos". Los hechizos son una forma compleja de entretejer energía procedente de una fuente elemental y canalizarla de una manera concreta para que produzca un efecto mágico, que puede oscilar entre algo complicado en extremo, como invocar tormentas de fuego o tsunamis, y algo increíblemente sencillo, como encender velas o levantar brumas.



Realizar hechizos requiere una gran habilidad y concentración, por lo que solo un pequeño porcentaje de usuarios de magia puede lanzarlos. Los usuarios de magia rara vez alcanzan tal nivel de habilidad y concentración sin formarse en una de las escuelas de magia que existen en el mundo. Un mago hábil puede lanzar hechizos con gran velocidad y frecuencia.

Aunque lanzar hechizos de alto nivel resulta arriesgado, los hechizos de niveles menores forman parte de la vida cotidiana de un mago, incluso actividades como vestirse por las mañanas o cocinar.

Hechizos

Mixto	Tierra	Aire	Fuego	Agua
Hechizos de Novicio				
Brújula Mágica	Aliento del Korath	Adenydd	Aenye	Bruma de Dormyn
Dispersión	Cenlly Graig	Burbuja de Aire	Agarre de Cadfán	Capa de Hielo
Espejo de Afan	Codi Bywyd	Céfiro	Aine Verseos	Controlar Agua
Glamour	Hechizo de Diagnóstico	Ráfaga de Bronwyn	Avivar Llama	Diluvio
Invocar Bastón	Pluma de Luthien	Refrescar Aire	Fulgor Mágico	Granizo de Carys
Manipulación Mental	Prisión de Talfryn	Refugio de Urien	Marcar a Fuego	Maldición del Sedna
Polvo Cegador	Púa de Tierra	Telequinesis	Ola de Fuego	Puro Dwr
Telepatía	Sanación Mágica	Tormenta Estática	Tanio Ilchar	Rhewi
Hechizos de Adepto				
Ilusión	Rhwystr Graig	Asfixiar	Llamarada de Demetia Crest	Anialwch
Técnica de Eilhart	Teoría de Elgan	Gwynt Troelli	Vórtice Llameante	Granizo de Merigold
Teleportación	Terremoto de Stammelford	Trueno de Alzur	Seirff Haul	Olas del Naglfar
Hechizos de Maestro				
Orden Mental	Polimorfismo	Derviche	Efecto Espejo	Dividir las Aguas
Portal Activo	Transmutación	Tormenta Eléctrica	Fuego de Melgar	Tryferi Gaeaf

Elemento Mixto

Algunos de los hechizos aquí indicados son imposibles sin la invocación de al menos dos elementos. Estos hechizos se consideran **mixtos** precisamente porque su poder proviene de múltiples elementos.

Alcances Mágicos

Comprobarás que el alcance de la mayoría de hechizos es muy corto en comparación con el de las ballestas y demás armas a distancia. Esto se debe a que es muy difícil controlar el poder necesario para lanzar un hechizo a mayor alcance. En combate, los magos tienden a cumplir la función de un granadero: gran potencia, pero corto alcance.

Mantener Hechizos

Los hechizos con duración Activo requieren mantenimiento: cada asalto, el mago debe gastar una cantidad de AGU igual al valor indicado tras la palabra Activo. El mago debe concentrarse en mantener este hechizo y no puede lanzar otros entretanto.

Espionaje Telepático

Puedes usar Telepatía para escuchar discretamente los pensamientos de un objetivo. Funciona del mismo modo que la telepatía normal. Si el objetivo tiene un medallón de brujo, este vibrará y, si el objetivo es un mago, cada turno tiene una posibilidad de detectar el sondeo mediante una tirada de Formación Mágica con una DO igual a tu tirada inicial de Telepatía.

Hechizos de Tierra

A efectos mágicos, tierra engloba tanto los minerales como los metales, así como los seres vivos (plantas y animales).

Hechizos de Novicio

Mixtos

Brújula Mágica

Coste en AGU: 3
Efecto: Brújula Mágica te permite determinar de manera inmediata en qué dirección se encuentra un lugar en el que hayas estado antes. Alternativamente, el hechizo te indica dónde está el norte.
Alcance: Personal.
Duración: 1d6 horas.
Defensa: Ninguna.

Dispersión

Coste en AGU: Variable
Efecto: Dispersión te permite poner fin a un hechizo, ritual o maleficio que esté dentro del alcance. Puede cancelar un efecto mágico que posea una duración y bloquear ataques mágicos con o sin componente físico. Bloquear supone una acción defensiva. En ambos casos, debes gastar la mitad de puntos de Aguante que invirtió el lanzador para iniciar dicho efecto y realizar una tirada de Lanzar Hechizos que supere el resultado que obtuvo en su tirada al lanzarlo.
Alcance: 10 m.
Duración: Inmediato.
Defensa: Lanzar Hechizos.

Espejo de Afan

Coste en AGU: 3
Efecto: El Espejo de Afan, creado por el prodigioso mago Afan de Guleta, crea 1d10 copias ilusorias del lanzador. Estas copias son intangibles, son indistinguibles del propio lanzador y están controladas por la mente de este, aunque hacerlo no requiere una acción por su parte. Las copias no pueden abandonar el alcance del hechizo.
Alcance: 10 m.
Duración: Activo (2 AGU).
Defensa: Ninguna.

Glamour

Coste en AGU: 5
Efecto: Glamour te permite envolverte en una ilusión que te da un aspecto deslumbrante. Este hechizo te otorga un +3 a Seducción, Carisma y Liderazgo.
Alcance: Personal.
Duración: 1d6 horas.
Defensa: Ninguna.

Invocar Bastón

Coste en AGU: 2
Efecto: Invocar Bastón te permite desmaterializar tu bastón y teletransportarlo a un lugar en el que hayas estado en las últimas 24 horas. Puedes volver a lanzar el hechizo para invocar el bastón a tus manos, incluso si te lo han quitado y sabes dónde está.
Alcance: N/A.
Duración: Inmediato.
Defensa: Ninguna.

Manipulación Mental

Coste en AGU: 3
Efecto: Manipulación Mental te permite obligar a un objetivo a sentir una de las emociones siguientes mientras dure el hechizo: odio, amor, tristeza o euforia.
Alcance: 5 m.
Duración: 1d10 asaltos.
Defensa: Resistir Magia.

Polvo Cegador

Coste en AGU: 3
Efecto: Polvo Cegador te permite lanzar polvo mágico a los ojos de un objetivo para cegarlo mientras dure el hechizo.
Alcance: 4 m.
Duración: 1d10 asaltos.
Defensa: Esquivar o Bloquear.

Telepatía

Coste en AGU: 2
Efecto: Telepatía te permite comunicarte telepáticamente con un individuo mientras dure el hechizo. La telepatía sortea las barreras lingüísticas.
Alcance: 10 m.
Duración: Activo (1 AGU).
Defensa: Ninguna.

Tierra

Aliento del Korath

Coste en AGU: 2
Efecto: Aliento del Korath desmenuza una piedra cercana o la superficie del suelo y arroja arena ardiente formando un cono de 3 m frente a ti. Los oponentes en dicha zona cuya defensa falle quedan cegados 1d6 turnos.
Alcance: Cono de 3 m.
Duración: Inmediato.
Defensa: Esquivar o Bloquear.

Cenlly Graig

Coste en AGU: 3
Efecto: Cenlly Graig arroja piedras afiladas contra un oponente. Por cada punto en que superes la defensa del objetivo (hasta un máximo de 10 puntos), infliges 1d6 puntos de daño. Cada dado de daño se considera un impacto distinto.
Alcance: 5 m.
Duración: Inmediato.
Defensa: Esquivar o Bloquear.

Codi Bywyd

Coste en AGU: 2
Efecto: Codi Bywyd puede hacer que una planta alcance la madurez a partir de una semilla en un solo turno. Eso te permite obtener plantas medicinales y/o alquímicas, pero no plantas más grandes, como árboles.
Alcance: 4 m.
Duración: Inmediato.
Defensa: Ninguna.

Hechizo de Diagnóstico

Coste en AGU: 3
Efecto: Hechizo de Diagnóstico te permite evaluar rápidamente el estado de salud de una persona y determinar cuántos Puntos de Vida le quedan, qué heridas críticas sufre y si está enfermo o envenenado.
Alcance: 5 m.
Duración: Inmediato.
Defensa: Ninguna.

Pluma de Luthien

Coste en AGU: 2
Efecto: Pluma de Luthien, que recibe el nombre de su inventora Luthien de Ebbing, permite escribir o dibujar en cualquier superficie sólida. No se puede emplear sobre seres vivos.
Alcance: 1 m.
Duración: Inmediato.
Defensa: Ninguna.

Prisión de Talfryn

Coste en AGU: 3
Efecto: Prisión de Talfryn recibe su nombre de Talfryn de Nazair, un traicionero caballero que quedó atrapado durante tres días en el jardín del mago Drystan. Este hechizo te permite inmovilizar a un objetivo con raíces. Romper dichas raíces requiere infligirles 15 puntos de daño. Para escapar sin romperlas se debe superar una tirada de Esquivar/

Zafarse con una DO igual al resultado de la tirada inicial de Lanzar Hechizos. Realizar esta prueba consume una acción.
Alcance: 10 m.
Duración: Hasta que se destruya.
Defensa: Esquivar.

Púa de Tierra

Coste en AGU: 5
Efecto: Púa de Tierra hace brotar una aguda estalagmita que apuñala al objetivo desde abajo. Esta púa causa 5d6 de daño y permanece en su sitio hasta que la destruyan. Se puede destruir causándole 20 puntos de daño.
Alcance: 6 m.
Duración: Inmediato.
Defensa: Esquivar o Bloquear.

Sanación Mágica

Coste en AGU: 5
Efecto: Sanación Mágica estimula la curación natural del objetivo y hace que se cure 3 puntos de daño por turno mientras dure el hechizo. Alternativamente, este hechizo se puede lanzar repetidas veces para tratar una herida crítica, en cuyo caso se aplica la DO indicada en la página 174.
Alcance: 2 m.
Duración: 1d10 asaltos.
Defensa: Ninguna.

Aire

Adenydd

Coste en AGU: 4
Efecto: Adenydd te permite reducir tu masa y planear en línea recta al caer. Esto implica que, por cada 2 m que caigas, viajarás 2 m en una dirección. Si tomas tierra mientras dura el hechizo, no sufres daño.
Alcance: Personal.
Duración: Activo (2 AGU).
Defensa: Ninguna.

Burbuja de Aire

Coste en AGU: 3
Efecto: Te permite crear una burbuja de aire fresco bajo el agua o en una zona en que normalmente no hubiera aire respirable. Esta burbuja tiene un radio de 1 m y permanecerá mientras dure el hechizo.
Alcance: 12 m.
Duración: 2d10 asaltos.
Defensa: Ninguna.

Céfiro

Coste en AGU: 5
Efecto: Céfiro te permite liberar una ráfaga de viento que empuja a todos los que estén a 2 m de ti tantos metros como puntos por los que hayas superado su defensa. Este ataque solo inflige 1d6 puntos de daño pero, si un objetivo choca con algo, sufre el daño correspondiente a una embestida.
Alcance: 2 m de radio.
Duración: Inmediato.
Defensa: Proezas de Fuerza.

Ráfaga de Bronwyn

Coste en AGU: 2
Efecto: Ráfaga de Bronwyn recibe su nombre de Bronwyn Ojo Muerto, mago e incursor de Skellige. Este hechizo te permite empujar a un objetivo tantos metros como puntos por los que hayas superado la defensa del oponente. Este ataque solo causa 1d6 de daño pero, si el objetivo golpea algo, sufre el daño correspondiente a una embestida.
Alcance: 2 m.
Duración: Inmediato.
Defensa: Esquivar.

Refrescar Aire

Coste en AGU: 2
Efecto: Refrescar Aire te permite despejar un área de 4 m de radio (centrada en ti) de humo, veneno o aire viciado mientras dure el hechizo. Esta área se desplaza contigo mientras dure el hechizo.
Alcance: 4 m de radio.
Duración: Activo (2 AGU).
Defensa: Ninguna.

Refugio de Urien

Coste en AGU: 3
Efecto: Refugio de Urien, creado por el mago náutico de aire Urien de Cidaris, te permite anular los efectos meteorológicos adversos (calor y frío extremos, lluvia y nieve) en un radio de 8 m centrado en ti y que se desplaza contigo mientras dure el hechizo.
Alcance: 8 m de radio.
Duración: 1d6 horas.
Defensa: Ninguna.

Telequinesis

Coste en AGU: 3
Efecto: Telequinesis te permite levantar y manipular un objeto (de hasta 5 kg por cada punto que tengas en Lanzar Hechizos) como si lo sostuvieras tú mismo.
Alcance: 5 m.
Duración: Activo (2 AGU).
Defensa: Ninguna.

Tormenta Estática

Coste en AGU: 5
Efecto: Tormenta Estática te permite cargar con electricidad un área de 5 m de radio en torno a ti y que se desplaza contigo mientras dure el hechizo. Todo el que se encuentre en esta área (salvo tú) y lleve una armadura o un arma metálicas sufre 2 puntos de daño por asalto.
Alcance: 5 m de radio.
Duración: 2d6 asaltos.
Defensa: Ninguna.

Fuego

Aenye

Coste en AGU: 5
Efecto: Aenye te permite lanzar una bola de puro fuego a un oponente que esté dentro del alcance. Esta bola de fuego inflige 4d6 puntos de daño y tiene un 75% de posibilidades de prender **fuego** al objetivo.
Alcance: 12 m.
Duración: Inmediato.
Defensa: Esquivar o Bloquear.

Agarre de Cadfán

Coste en AGU: 4
Efecto: Agarre de Cadfán, que recibe su nombre del mago y herrero Cadfán de Ebbing, te permite sobrecalentar un objeto de metal y hacer que sea imposible de sostener. Si no lo suelta, el objetivo sufre 2d6 de daño localizado en la parte con que sostiene el objeto (normalmente un brazo) cada asalto hasta que se desprenda de él. El hechizo también puede calentar un arma para conferirle +2d6 de daño y un 50% de posibilidades de prender **fuego** a sus objetivos.
Alcance: 8 m.
Duración: 1d6 asaltos.
Defensa: Ninguna.

Aine Verseos

Coste en AGU: 1
Efecto: Aine Verseos crea un área bien iluminada de 4 m de radio en torno a ti y que se desplaza contigo mientras dure el hechizo.
Alcance: 4 m de radio.
Duración: Activo (2 AGU).
Defensa: Ninguna.

Telequinesis Precisa

Al manipular un objeto con Telequinesis generas potentes corrientes de aire a su alrededor. Eso te permite levantar objetos, empujarlos y sostenerlos hasta cierto punto. Para cualquier tarea que intentes realizar con Telequinesis y que requiera el uso de una habilidad, como zancadillear a un enemigo, desplazar algo entre una serie de obstáculos o blandir una espada, se emplea tu Voluntad y Lanzar Hechizos con un -3. Las acciones complejas, como abrir cerraduras, disparar flechas y cargar ballestas son increíblemente difíciles, con lo que imponen un penalizador de -5 en lugar de -3. También es posible arrojar un objeto, siempre que al inicio de dicho lanzamiento el objeto se encuentre dentro de tu alcance de telequinesis. En este caso, no utilizas tu TCO para determinar el alcance del objeto, sino tu VOL. La prueba para dicho lanzamiento se realiza con la suma de tu Voluntad y tu nivel en Lanzar Hechizos.

Área de Efecto

Al emplear hechizos con área de efecto, como Tormenta Estática, deberías tener en cuenta que el hechizo afecta a otros personajes jugadores y PNJ aliados igual que a los enemigos. Sería una lástima lanzar Tormenta Estática en una situación desesperada y herir accidentalmente a toda tu compañía.

Aléjate del Mago

Una vez, cuando viajaba con mi quería amiga la maga, la vi usar demasiá magia. Joder... Teníamos adelante un grupo de ghuls y se nos iban a echar encima. Mi amiga va y levanta las manos, dice unas palabras rebuscás y desata un infierno. Un brillo azulao ondeó por sus brazos y su bastón. Oí un siseo alrededor de nosotros y empezó a formarse hielo por sus brazos, corriendo como una serpiente. Tuve que romperlo con el lomo de mi hacha solo pa que volviera a moverse. Dijo quera como si corriese ácido por sus venas. Líbreme de ponerlo en duda.

~Rodolf Kazmer

Marcas

Solo un cirujano puede borrar las palabras grabadas con Marcar a Fuego. Un doctor puede anular la marca mediante una tirada de Manos que Curan con DO 15. La marca en sí es demasiado grande como para eliminarla pero, tras el tratamiento, resultará ilegible.

Avivar Llama

Coste en AGU: 3
Efecto: Avivar Llama te permite extender un fuego ya existente en cualquier dirección a una velocidad de 2 m por asalto, sofocar un fuego hasta que solo queden débiles llamas (lo que reduce en 1 punto el daño que causa) o intensificarlo (lo que aumenta en 1 punto el daño que causa).
Alcance: 10 m.
Duración: Activo (2 AGU).
Defensa: Ninguna.

Fulgor Mágico

Coste en AGU: 2
Efecto: Fulgor Mágico produce un intenso destello por encima de tu cabeza. Todo el que esté dentro de un radio de 8 m debe realizar una prueba de Resistir Magia con una DO igual al resultado de la tirada inicial de Lanzar Hechizos o quedará **cegado** durante 1d6 asaltos. El fulgor se puede ver desde 10 kilómetros de distancia.
Alcance: 8 m de radio.
Duración: Inmediato.
Defensa: Resistir Magia.

Marcar a Fuego

Coste en AGU: 4
Efecto: Marcar a Fuego te permite marcar a un objetivo con un símbolo o palabra sencillos en cualquier parte expuesta de su cuerpo. El objetivo sufre 1d6 puntos de daño y le queda una gran cicatriz permanente.
Alcance: 8 m.
Duración: Inmediato.
Defensa: Ninguna.

Ola de Fuego

Coste en AGU: 4
Efecto: Ola de Fuego proyecta un cono de fuego de 3 m de longitud que inflige 2d6 de daño y tiene un 50% de posibilidades de prender **fuego** a cada objetivo que no logre esquivarlo o bloquearlo.
Alcance: Cono de 3 m.
Duración: Inmediato.
Defensa: Esquivar o Bloquear.

Tanio Ilchar

Coste en AGU: 3
Efecto: Tanio Ilchar libera una explosión de fuego en un área de 2x2 m. Tiene un 100% de posibilidades de prender **fuego** a cada objetivo que haya en la zona.
Alcance: 8 m.
Duración: Inmediato.
Defensa: Esquivar.

Agua

Bruma de Dormyn

Coste en AGU: 3
Efecto: La Bruma de Dormyn, creada por Dormyn de Gemmeria, inunda con una densa niebla un área de 10 m de radio en torno a ti. Una vez creada, esta niebla se desplaza en función del viento. La niebla impone un -3 a Advertir/Notar y limita la visibilidad a 4 metros.
Alcance: 10 m de radio.
Duración: Activo (2 AGU).
Defensa: Ninguna.

Capa de Hielo

Coste en AGU: 2
Efecto: Capa de Hielo te permite cubrir de hielo un área de 2x2 m. Todo el que cruce dicha área debe superar una tirada de Atletismo con una DO igual a tu tirada inicial de Lanzar Hechizos o resbalará.
Alcance: 10 m.
Duración: 2d10 asaltos.
Defensa: Esquivar.

Controlar Agua

Coste en AGU: 5
Efecto: Controlar Agua te permite determinar la velocidad a la que fluye un cuerpo de agua, así como su dirección, mientras dure el hechizo. Se puede emplear para ralentizar a un objetivo que nade y reducir su velocidad a la mitad, para aumentar en un 50% la velocidad de un barco o para frenar o detener corrientes de agua.
Alcance: 10 m.
Duración: Activo (2 AGU).
Defensa: DO establecida por el DJ.

Diluvio

Coste en AGU: 2
Efecto: Diluvio provoca una lluvia en un área de 10 m de radio que apaga cualquier fuego que haya en ella. Este hechizo anula los efectos del **fuego**.
Alcance: 8 m.
Duración: Activo (2 AGU).
Defensa: Ninguna.

Granizo de Carys

Coste en AGU: 3
Efecto: Este hechizo, que recibe el nombre de su creador Carys de Cintra, arroja esquirlas de hielo a gran velocidad contra un oponente. Por cada punto por el que superes su tirada de defensa (hasta un máximo de 5), infliges un impacto que causa 1d6 puntos de daño y tiene un 25% de posibilidades de **congelar** al objetivo. Para cada impacto se debe determinar la localización, así como si logra congelar al objetivo o no.
Alcance: 5 m.
Duración: Inmediato.
Defensa: Esquivar o Bloquear.

Maldición del Sedna

Coste en AGU: 5
Efecto: La Maldición del Sedna, que recibe su nombre por el turbulento Abismo de Sedna (un destino suicida para cualquier barco), crea un potente remolino en un área de 4 m de radio. Todo el que se encuentre a 5 m o menos de dicho remolino debe superar una tirada de Atletismo con una dificultad igual al resultado de tu tirada de Lanzar Hechizos o se verá arrastrado bajo las aguas. De ser así, cada turno deberá realizar una nueva tirada para salir a flote o empezará a ahogarse.
Alcance: 12 m.
Duración: Activo (2 AGU).
Defensa: Esquivar.

Puro Dwr

Coste en AGU: 2
Efecto: Puro Dwr te permite purificar 1 metro cúbico de agua, anulando venenos y enfermedades, pero no obligará a los seres vivos que estén dentro a abandonarla. Si se lanza sobre una pequeña parte de un cuerpo mayor de aguas contaminadas, el agua empezará a contaminarse de nuevo en cuanto termine el hechizo.
Alcance: 4 m.
Duración: 1d10 asaltos.
Defensa: Ninguna.

Rhewi

Coste en AGU: 2
Efecto: Rhewi crea una gruesa capa de hielo en torno a un objetivo mientras dure el hechizo. El objetivo se considera **congelado**. Si se usa sobre un ser inanimado, el objetivo no se puede manipular ni mover.
Alcance: 8 m.
Duración: 1d10 asaltos.
Defensa: Esquivar.

Hechizos de Adepto

Mixtos

Ilusión

Coste en AGU: 8
Efecto: Ilusión te permite crear cualquier espejismo visual a 20 m de ti mismo. Todo el que falle la tirada de defensa ve la ilusión y cree que es real. Sin embargo, la ilusión no se puede tocar, oler ni oír.
Alcance: 20 m.
Duración: Activo (4 AGU).
Defensa: Resistir Magia.

Técnica de Eilhart

Coste en AGU: 12
Efecto: Este horripilante hechizo, que recibe el nombre de su creadora Filippa Eilhart, te permite adentrarte en la mente del objetivo y extraer información. Si superas la tirada de Lanzar Hechizos, obtienes un dato del objetivo. Si el objetivo pifia su tirada de defensa, su INT se reduce en 1 de forma permanente.
Alcance: 3 m.
Duración: Inmediato.
Defensa: Resistir Magia.

Teleportación

Coste en AGU: 10
Efecto: Teleportación te permite trasladarte instantáneamente a un lugar conocido. No puedes llevar a nadie contigo y solo puedes transportar los objetos que lleves encima o en las manos. Intentar teleportarse con otra persona sencillamente te teleporta a ti y deja atrás a tu acompañante. Teleportarse tiene una DO de 15. Si fallas la tirada, terminas en un lugar aleatorio a 1d10 kilómetros de distancia respecto al punto de destino.
Alcance: N/A.
Duración: Inmediato.
Defensa: Ninguna.

Tierra

Rhwystr Graig

Coste en AGU: 15
Efecto: Rhwystr Graig te permite crear un muro de roca de 2x3 m con 30 puntos de CP a 10 m o menos de ti en cualquier dirección y con cualquier encaramiento. El muro permanece ahí hasta que resulte destruido.
Alcance: 10 m.
Duración: Hasta que se destruya.
Defensa: Ninguna.

Teoría de Elgan

Coste en AGU: 10
Efecto: La Teoría de Elgan fue descubierta por Elgan de Verden, que viajó al corazón de Mahakam y estudió allí durante años la magia de tierra. Este hechizo te permite magnetizar un objeto metálico que esté a 8 m o menos. Cualquier metal que se encuentre a 2 m o menos de dicho objeto se ve atraído hacia él. Se requiere una tirada de Proezas de Fuerza con DO 18 para separar un objeto así unido. Todo metal que se adhiera a las armas o armaduras de una persona se tiene en cuenta de cara a su Estorbo.
Alcance: 8 m.
Duración: 2d10 asaltos.
Defensa: Ninguna.

Terremoto de Stammelford

Coste en AGU: 12
Efecto: Terremoto de Stammelford te permite alterar el terreno en un área de 10 m de radio y crear una zona abrupta y quebrada que impone a todos los que se encuentren en ella un -2 a REF y -3 a MOV. Las estructuras pequeñas que haya en el terreno afectado tienen un 10% de posibilidades de derrumbarse. Cada asalto, cada criatura en el área del hechizo debe superar una prueba de Atletismo con una DO igual a tu tirada inicial de Lanzar Hechizos o se hundirá en el suelo, lo que hará que se asfixie hasta que supere una nueva prueba de Atletismo para salir a la superficie. Al terminar el hechizo, el suelo deja de agitarse pero queda destrozado.
Alcance: 30 m.
Duración: 1d10 asaltos.
Defensa: Esquivar.



Aire

Asfixiar

Coste en AGU: 14
Efecto: Asfixiar priva de aire a un objetivo y le causa 1d10 puntos de daño por turno. El efecto concluye si el lanzador sufre el impacto de un arma o deja de concentrarse en el hechizo. Mientras se asfixia, el objetivo se considera **desequilibrado**.
Alcance: 10 m.
Duración: Activo (4 AGU).
Defensa: Resistir Magia.

Teleportarse a Ciegas

Puedes teleportarte a un lugar que no conozcas, siempre que poseas un objeto que proceda de dicho lugar. Por ejemplo, puedes teleportarte a la casa de un desconocido si tienes un cubierto suyo o algo similar. Sin embargo, resulta mucho más complicado y requiere una prueba de Lanzar Hechizos con DO 20. Si tienes éxito, te teleportas al centro de dicha ubicación. Si fracasas, te teleportas a un lugar aleatorio a 3d10 kilómetros de tu destino.



Hechizos Accidentales

En realidá nunca he visto a nadie lanzar el Granizo de Merigold. ¡Je! Por lo que tengo entendío, la señorita Merigold ni siquiera tenía intención dacerlo cuando lo lanzó por primera vez. Supongo que la magia es asín a veces. Te metes en un fregao en el que necesitas potencia de fuego pero no tiés tiempo pa pensar bien. A veces echas mano de la magia y no pués pensar lo que va a hacer. Tengo que admitir que, según mhan dicho, por lo visto le salió un hechizo de cojones.

~Rodolf Kazmer

Gwynt Troelli

Coste en AGU: 12
Efecto: Gwynt Troelli crea una barrera de aire a tu alrededor que bloquea los ataques a distancia y los proyectiles. Cualquier ataque con proyectiles debe superar el resultado de tu tirada inicial de Lanzar Hechizos. Si no la supera, la barrera desvía el proyectil 8 m en una dirección aleatoria.
Alcance: 10 m de radio.
Duración: Activo (4 AGU).
Defensa: Ninguna.

Trueno de Alzur

Coste en AGU: 15
Efecto: Trueno de Alzur te permite proyectar contra un objetivo un potente relámpago que causa 8d6 de daño y tiene un 75% de posibilidades de prender fuego. El Trueno puede atravesar objetivos en línea recta. Por cada objetivo anterior, el daño que reciben los siguientes se reduce en 1d6.
Alcance: 25 m.
Duración: Inmediato.
Defensa: Esquivar.

Fuego

Llamarada de Demetia Crest

Coste en AGU: 12
Efecto: Llamarada de Demetia Crest te permite crear en torno a ti una barrera circular de pura magia de fuego que bloquea una cantidad de hechizos de agua igual al doble de tu nivel en la habilidad Lanzar Hechizos. Los proyectiles que se adentren en el escudo quedan destruidos y los seres vivos no pueden entrar en el área.
Alcance: 5 m de radio.
Duración: Activo (4 AGU).
Defensa: Ninguna.

Vórtice Llameante

Coste en AGU: 15
Efecto: Vórtice Llameante crea un tornado de llamas con un grosor de 2 m. Puedes dirigir el tornado y hacer que se desplace tantos metros por turno como nivel tengas en la habilidad Lanzar Hechizos. Si pasa por la ubicación de un objetivo, realiza una prueba enfrentada de Lanzar Hechizos contra su Esquivar/Zafarse. Si tienes éxito, el objetivo sufre 5d6 puntos de daño y tiene un 50% de posibilidades de prenderse **fuego**. El vórtice no saldrá del alcance del hechizo.
Alcance: 10 m.
Duración: Activo (4 AGU).
Defensa: Esquivar.

Seirff Haul

Coste en AGU: 10
Efecto: Seirff Haul crea varias serpientes hechas de magia de fuego que trepan por el objetivo. El objetivo queda **apresado** (ver combate detallado, página 163) y envuelto en **fuego** hasta que supere una tirada de Esquivar/Zafarse con una DO igual a tu tirada inicial de Lanzar Hechizos. Cada asalto que el objetivo falle su prueba de Esquivar/Zafarse, la DO aumenta en 1 punto dado que la presa de las serpientes se hace más firme.
Alcance: 10 m.
Duración: 2d10 asaltos.
Defensa: Esquivar.

Agua

Anialwch

Coste en AGU: 8
Efecto: Anialwch te permite extraer parte del líquido del cuerpo de un objetivo, lo que le daña y agota. El hechizo causa 4d6 puntos de daño que ignoran armadura y/o escudos. La deshidratación extrema causa fatiga, lo que se refleja en la pérdida de otros 4d6 puntos de AGU.
Alcance: 10 m.
Duración: Inmediato.
Defensa: Resistir Magia.

Granizo de Merigold

Coste en AGU: 15
Efecto: El Granizo de Merigold, que recibe el nombre de su creadora Triss Merigold, exconsejera del rey Foltest de Temeria, crea una tormenta de granizo que afecta al área del hechizo. Todo el que esté en la zona afectada debe superar una prueba de Esquivar/Zafarse con una DO igual al resultado de tu tirada inicial de Lanzar Hechizos o sufrirá 2d6 puntos de daño en una localización al azar.
Alcance: 30 m de radio.
Duración: Activo (4 AGU).
Defensa: Esquivar.

Olas del Naglfar

Coste en AGU: 10
Efecto: Este hechizo, creado por un mago que afirmaba haber presenciado la cabalgata de la Cacería Salvaje, genera una oleada de magia de hielo que se extiende hasta 3 m desde tu posición en todas direcciones. Todo el que no esquive o bloquee el hechizo queda **congelado** y sufre 4d6 puntos de daño.
Alcance: 3 m de radio.
Duración: Inmediato.
Defensa: Esquivar o Bloquear.

Hechizos de Maestro

Mixtos

Orden Mental

Coste en AGU: 25

Efecto: Orden Mental te permite implantar una orden en la mente de un objetivo. El objetivo debe ejecutar dicha orden al pie de la letra. Si la orden es algo que el objetivo nunca haría normalmente, este recibe un +5 a su tirada de Resistir Magia.

Alcance: 10 m.

Duración: Hasta que se cumpla la orden.

Defensa: Resistir Magia.

Portal Activo

Coste en AGU: 22

Efecto: Portal Activo crea un portal de 1x2 m que se abre en el aire a 10 m o menos de ti. Cruzar este portal teleporta a un individuo o cosa que quepa por la abertura a cualquier punto que recuerdes. Si interrumpes el hechizo cuando algo está aún atravesándolo, el portal parte a la criatura u objeto en dos. En tal caso, la persona pierde un brazo o pierna y se aplica el efecto de la herida crítica correspondiente (ver página 160). Puedes crear un portal a una localización que no conozcas, como se indica en el hechizo Teleportación.

Alcance: 1 m.

Duración: Activo (6 AGU).

Defensa: Ninguna.

Tierra

Polimorfismo

Coste en AGU: 22

Efecto: Polimorfismo te permite adoptar la forma de una serpiente, un gato, un ave o un perro. Mientras permanezcas en dicha forma, tienes las características del animal en cuestión (ver Bestiario, página 310). Todo objeto que lleves encima se integra en ti durante la transformación. Para recuperar tu forma humana debes volver a lanzar este hechizo.

Alcance: Personal.

Duración: Hasta que se vuelva a lanzar.

Defensa: Ninguna.

Transmutación

Coste en AGU: 25

Efecto: Transmutación te permite alterar las propiedades de un mineral o metal. Puedes convertir una unidad de un metal en otro metal o convertir una gema imperfecta en una perfecta y apta para la magia. La dimerita y otros metales en contacto con ella no pueden verse alterados por este hechizo.

Alcance: 2 m.

Duración: Permanente.

Defensa: Ninguna.

Aire

Derviche

Coste en AGU: 22

Efecto: Derviche, creado por un misterioso mago ofiri, te permite crear un tornado de 2 m de radio a tu alrededor. Este tornado desvía los ataques a distancia como se indica en el hechizo Gwynt Troelli y afecta a todo el que esté a 2 m o menos de ti como el hechizo Céfiro. Mientras este tornado esté activo, no puedes correr ni realizar ataques. Si te desplazas a 2 m o menos de un objetivo, se le aplica el efecto de Céfiro.

Alcance: 2 m de radio.

Duración: Activo (6 AGU).

Defensa: Esquivar.

Tormenta Eléctrica

Coste en AGU: 25

Efecto: Tormenta Eléctrica te permite desatar una tempestad a tu alrededor. Los relámpagos azotan la zona aleatoriamente. Todo el que esté en el área (salvo tú) tiene un 35% de posibilidades de recibir el impacto de un relámpago. Si se da el caso, deben realizar una tirada de Esquivar/Zafarse contra una DO igual a tu resultado inicial de Lanzar Hechizos o sufrir 8d6 puntos de daño en el torso y enfrentarse a un 75% de posibilidades de prenderse **fuego**.

Alcance: 40 m de radio.

Duración: Activo (6 AGU).

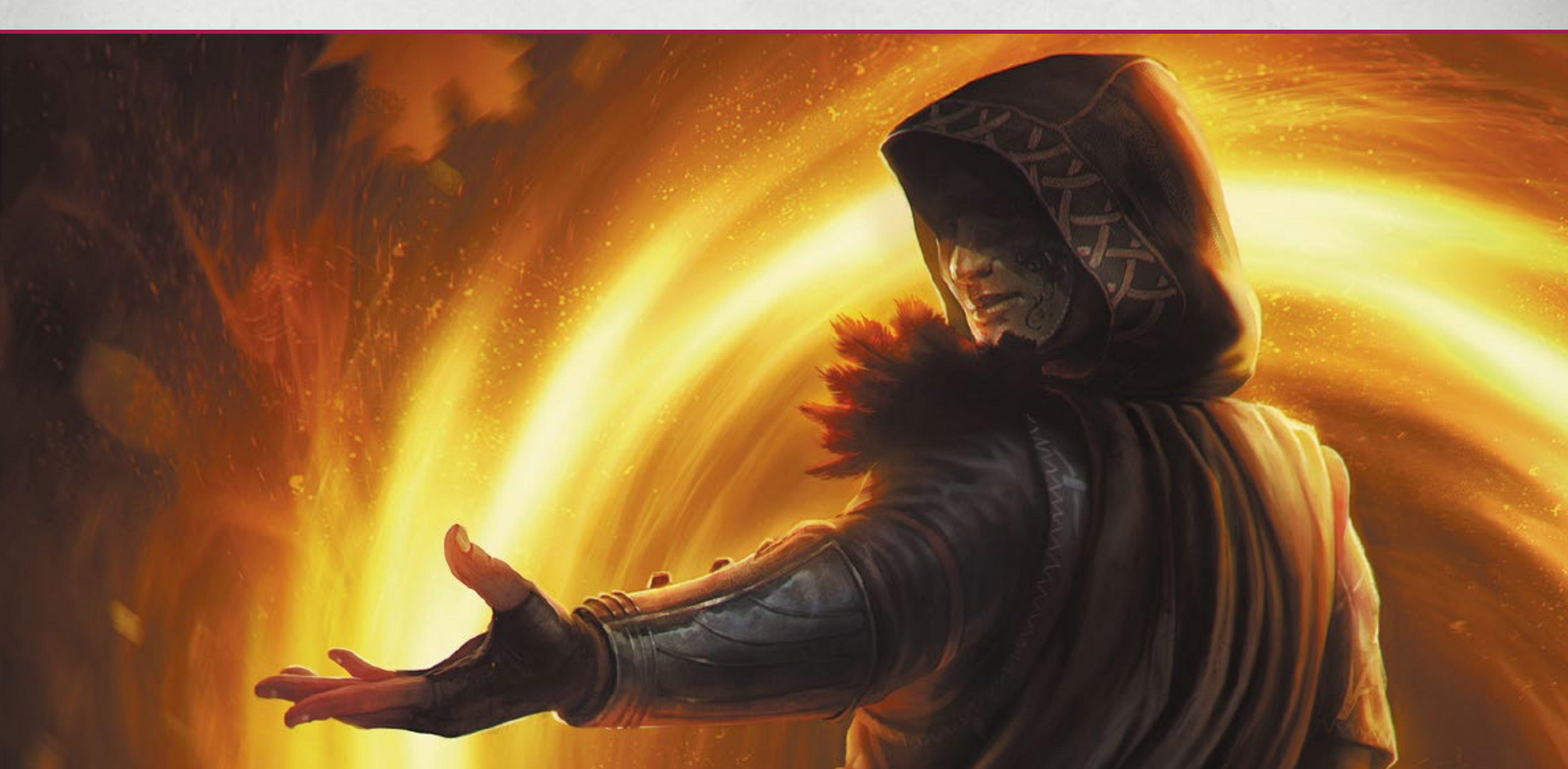
Defensa: Esquivar.

Liberarse de una Orden

Los objetivos que lo deseen pueden intentar realizar una tirada de Resistir Magia cada 1d6 asaltos para desechar la orden mental. Si la superan, pueden detener el impulso que los controla.

Atrapado en Forma Animal

Si se aplica dimerita a un mago que haya adoptado una forma animal, este queda atrapado en dicha forma, incapaz de usar magia ni de hacer nada que no pudiera hacer dicho animal.



Fuego

Efecto Espejo

Coste en AGU: 25

Efecto: Efecto Espejo proyecta un haz de luz cegadora que causa 10d6 puntos de daño. Este haz láser se puede esquivar y bloquear (aunque destruye aquello con lo que se bloquee) pero no puede resultar desplazado por el viento y solo se puede desviar con un objeto reflectante. En tal caso, el láser se desvía en una dirección aleatoria. Este espejo emplea los rayos del sol y no se puede utilizar allí donde no llegue la luz solar. Si se lanza en un día nublado o con la luz de la luna, inflige la mitad del daño.

Alcance: 20 m.

Duración: Inmediato.

Defensa: Esquivar o Bloquear.

Fuego de Melgar

Coste en AGU: 25

Efecto: Se sabe que este hechizo desató un caos en los campos de batalla del Valle del Pontar. El Fuego de Melgar te permite hacer que caigan del cielo bolas de fuego sobre una gran área. Todo el que esté en el área (salvo tú) tiene un 75% de posibilidades de recibir el impacto de una bola de fuego. Si se da el caso, deben realizar una tirada de Esquivar o de Bloquear contra una DO igual a tu resultado inicial de Lanzar Hechizos o sufrir 4d6 puntos de daño en una localización al azar y enfrentarse a un 75% de posibilidades de prenderse **fuego**.

Alcance: 40 m de radio.

Duración: 2d6 asaltos.

Defensa: Esquivar o Bloquear.

Agua

Dividir las Aguas

Coste en AGU: 25

Efecto: Dividir las Aguas te permite crear una zona despejada en un cuerpo de agua de hasta 10x10x100 m en cualquier dirección (incluso en vertical). Los peces, monstruos y demás criaturas en dicha agua se retiran junto con el líquido. Si se lanza estando en el agua, el lanzador también se ve desplazado. Puedes adentrarte en el agua desde el lateral (y salir de ella) con la misma facilidad que si lo hicieras verticalmente, sin que ello afecte al hechizo.

Alcance: 10 m hasta el punto más cercano del volumen afectado.

Duración: Activo (6 AGU).

Defensa: Ninguna.

Tryferi Gaeaf

Coste en AGU: 22

Efecto: Tryferi Gaeaf te permite lanzar contra cualquier cantidad de objetivos un total de carámbanos de hielo, de 2 m de longitud, igual a la mitad de tu nivel en la habilidad Lanzar Hechizos. Cada uno de estos carámbanos causa 5d6 puntos de daño y, si logran atravesar la armadura, **congelan** al objetivo y le causan 2 puntos de daño por asalto hasta que alguien los parta (mediante una tirada de Proezas de Fuerza con DO 20 o causándoles 20 puntos de daño). De lo contrario, estos carámbanos permanecerán ahí mientras dure el hechizo. El ataque de cada carámbano se resuelve por separado.

Alcance: 20 m.

Duración: 1d10 asaltos.

Defensa: Esquivar o Bloquear.



Plegarias de Sacerdote

Los sacerdotes y druidas son usuarios de magia poco convencionales. Mientras que los magos siguen sin tener claro de dónde procede la magia de los sacerdotes, en general se asume que su poder es divino y se lo confiere su deidad. Los sacerdotes aseguran que se les otorga con el fin de difundir la palabra de su dios, mientras que los druidas creen que reciben este poder para proteger el equilibrio del mundo y de la naturaleza.



Técnicamente, los sacerdotes blanden el mismo poder que se emplea para lanzar hechizos. Sin embargo, no alcanzan los niveles de precisión necesarios para emplear hechizos de mago. En lugar de eso, los sacerdotes emplean **plegarias** y crean **sellos**, sencillos amuletos con efectos similares a hechizos. En ambos casos, los logran con una serie de oraciones y gestos fervorosos menos estructurados.

Las plegarias pueden desatar un gran poder, muchos sacerdotes están convencidos de su naturaleza divina y, por tanto, de que poseen una pureza espiritual superior a los hechizos de mago.

Plegarias de Druida

Plegarias de Novicio
Amigo de lo Salvaje
Dolencia Maldita
Don de la Naturaleza
Hervir la Sangre
Sello de lo Oculto
Visión de la Naturaleza
Plegarias de Adepto
Bendición de la Sanación
Hebras de la Vida
Reserva Primigenia
Plegarias de Maestro
Canción de los Cielos
Moldear la Naturaleza

Plegarias de Predicador

Plegarias de Novicio
Aguas Claras
Conocimiento Atesorado
Don de la Fortuna
Don del Amor
Luz Sagrada
Red de Mentiras
Plegarias de Adepto
Fuego Purificador
Luz de la Verdad
Refuerzo Sagrado
Plegarias de Maestro
Portal Divino
Sabiduría Divina

Plegarias de Arcipreste

Deidad	Plegaria
Corram Agh Tera	Bendición de la Muerte
Kreve	Fortuna del Padre
El Fuego Eterno	Juicio Eterno
El Gran Sol	Llama Blanca
Melitele	Reposo Sanador
Freya	Valentía de Freya

Aprender Plegarias

Los magos son incapaces de aprender las plegarias empleadas por los sacerdotes y druidas. Utilizan y controlan la magia de maneras tan distintas que les resulta imposible asimilar la magia basada en el fervor y la fe de sus homólogos religiosos. Las plegarias de Arcipreste están tan arraigadas en las creencias de una fe que, normalmente, solo se enseñan a sacerdotes de muy alto rango que sigan un credo específico. En ocasiones, los sacerdotes de alto nivel manifiestan estas plegarias tras imponerse un periodo de contemplación y oración solemne.

Plegarias de Novicio de Druida

Amigo de lo Salvaje
Coste en AGU: 1
Efecto: Amigo de lo Salvaje proporciona al lanzador un +3 a las pruebas de habilidad cuando trata con animales. Alternativamente, puede apaciguar a un animal si la tirada de Lanzar Hechizos supera el triple de la VOL de este.
Alcance: Personal o 5 m.
Duración: 1d6 horas.
Defensa: 3xVOL de la criatura.

Dolencia Maldita
Coste en AGU: Variable
Efecto: Dolencia Maldita hace que un objetivo enferme. Esta dolencia se manifiesta de forma distinta según la cantidad de Aguante gastado. Por 2 puntos, el objetivo tose incontrolablemente y queda **desequilibrado**. Por 4 puntos, el objetivo enferma de repente y queda **aturdido**. Por 6 puntos, el objetivo sufre una enfermedad devastadora con el mismo efecto que quedar **envenenado**. La plegaria termina cuando el objetivo supera una tirada de Resistencia con una DO igual al resultado de la tirada inicial de Lanzar Hechizos.
Alcance: 8 m.
Duración: Se anula con una prueba de Resistencia.
Defensa: Resistir Magia.

Don de la Naturaleza
Coste en AGU: Variable
Efecto: Don de la Naturaleza hace crecer un pequeño grupo de plantas comestibles en cualquier clase de suelo. Estas plantas bastan para alimentar durante un día a tantas personas como puntos de AGU gastados.
Alcance: 2 m.
Duración: Inmediato.
Defensa: Ninguna.

Hervir la Sangre
Coste en AGU: 3
Efecto: Hervir la Sangre hace que un animal o monstruo irracional que esté dentro del alcance se enfurezca con un objetivo al que puedas ver. La criatura intentará atacar al objetivo elegido hasta que concluya la plegaria.
Alcance: 8 m.
Duración: 1d10 asaltos.
Defensa: 3xVOL de la criatura.

Sello de lo Oculto
Coste en AGU: 2
Efecto: Trazar el Sello de lo Oculto cubre un área de 3 m de radio a tu alrededor de ramas, follaje y demás elementos naturales que proporciona cobertura visual completa. Eso te otorga un bonificador de +5 a Sigilo, pero inmoviliza a los que se encuentren en la zona y debe volver a usarse la plegaria para abandonar esta cobertura. También es posible abrirse paso por los matorrales causándoles 10 puntos de daño.
Alcance: Personal.
Duración: Hasta que se disperse.
Defensa: Ninguna.

Visión de la Naturaleza
Coste en AGU: 2
Efecto: Visión de la Naturaleza te permite ver criaturas que no sean nativas de este plano. Te permite ver monstruos a 50 m, incluso a través de obstáculos. Los monstruos así vistos parecen versiones relucientes de sí mismos.
Alcance: Personal.
Duración: Activo (1 AGU).
Defensa: Ninguna.

Plegarias de Adepto de Druida

Don de la Sanación
Coste en AGU: 5
Efecto: Don de la Sanación potencia la curación natural de un objetivo y le permite curarse 3 Puntos de Vida por asalto. Esta bendición se puede emplear repetidas veces para tratar una herida crítica, en cuyo caso se aplica la DO indicada en la página 174.
Alcance: 2 m.
Duración: Activo (3 AGU).
Defensa: Ninguna.

Hebras de la Vida
Coste en AGU: 4
Efecto: Hebras de la Vida te permite percibir la energía vital que envuelve a todo ser vivo dentro del radio del hechizo, lo que te indica sus Puntos de Vida actuales y las heridas críticas que les afectan.
Alcance: 10 m de radio.
Duración: Activo (2 AGU).
Defensa: Ninguna.

Reserva Primigenia
Coste en AGU: 6
Efecto: Reserva Primigenia te permite acceder al poder interior de un objetivo y despertarlo. Mientras dure la plegaria, el objetivo recibe un +2 al daño en cuerpo a cuerpo pero también un -2 a INT.
Alcance: 5 m.
Duración: 2d6 asaltos.
Defensa: Resistir Magia.

Plegarias de Maestro de Druida

Canción de los Cielos
Coste en AGU: 10
Efecto: Canción de los Cielos altera la meteorología de la zona que te rodea. Puedes hacer que en tu entorno haya: cielo despejado (sin modificadores), nubes (luz tenue), chaparrón (apaga fuegos), vendaval (-2 a DES para ataques a distancia) o tormenta (35% de posibilidades de sufrir el impacto de un relámpago, con efectos equivalentes al hechizo Tormenta Eléctrica).
Alcance: 50 m de radio.
Duración: Activo (5 AGU).
Defensa: Ninguna.

Moldear la Naturaleza
Coste en AGU: 12
Efecto: Moldear la Naturaleza te permite convertir un árbol cercano en un gólem. Dicho gólem te sirve mientras dure la plegaria y recuperará su forma arbórea una vez termine el efecto. Si muere, del gólem solo se pueden obtener 2d10 unidades de leña. Por lo demás, el árbol actuará como un gólem normal.
Alcance: 10 m.
Duración: 1d10 asaltos.
Defensa: Ninguna.

Isleños en la Tormenta

A los druidas de Skellige les gusta andar cambiando el tiempo q'hace cuando hay grandes conflictos. Está claro que no pasa mucho porque a los druidas no les gusta meterse en follones. ¡Je! Esos isleños soportan mejor una tormenta marina que cualquiera del continente y le sacan partío.

~Rodolf Kazmer



Hechizos de Novicio de Predicador

Aguas Claras
Coste en AGU: 1
Efecto: Aguas Claras devuelve la sobriedad al objetivo de inmediato. Esta plegaria contrarresta los efectos del alcohol y los productos alquímicos que causen **intoxicación**.
Alcance: 5 m.
Duración: Inmediato.
Defensa: Resistir Magia.

Conocimiento Atesorado
Coste en AGU: 3
Efecto: Conocimiento Atesorado te permite adentrarte en tu mente y evocar cualquier dato o recuerdo que alguna vez hayas poseído como si lo acabases de experimentar.
Alcance: Personal.
Duración: Inmediato.
Defensa: Ninguna.

Don de la Fortuna
Coste en AGU: 1
Efecto: Don de la Fortuna otorga al objetivo un punto de SUE por cada dos puntos por los que hayas superado la DO (máximo, 5 puntos).
Alcance: 10 m.
Duración: Hasta que se gasten los puntos.
Dificultad: DO 12.

Don del Amor
Coste en AGU: 2
Efecto: Don del Amor proporciona al lanzador un +3 a Carisma y Seducción mientras dure la plegaria.
Alcance: Personal.
Duración: 1d10 asaltos.
Defensa: Ninguna.

Luz Sagrada
Coste en AGU: 1
Efecto: Luz Sagrada ilumina una zona como si el lanzador portase una antorcha. La luz no desprende de calor y no se puede emplear para prender otros objetos como sí se podría con una antorcha.
Alcance: Personal.
Duración: 3d10 asaltos.
Defensa: Ninguna.

Red de Mentiras
Coste en AGU: 3
Efecto: Red de Mentiras te permite distorsionar la información en la mente de un objetivo, haciendo que se cuestione cualquier dato y recuerdo. El objetivo queda **aturdido** hasta que obtenga un resultado inferior a su propia INT en 1d10 al inicio de uno de sus turnos.
Alcance: 8 m.
Duración: Se anula con una tirada de INT.
Defensa: Resistir Magia.

Predicadores

Joder... con los sacerdotes pasa algo raro de narices en el Norte ahora mismo. A ver: usan magia, está claro, pero su magia es "divina" y tal. ¡Je! Parece que eso basta pa que no les peguen fuego. Pero, aún asín, Radovid los tiene ataos en corto. Hace que se queden en sus templos casi tol tiempo, por lo que tengo entendío. Hay gente que dice que es porque, divina o no, la magia es peligrosa. Un mago renegao es un peligro pero, ¿y un sacerdote leal y santurrón que pueda curar a los heríos y darte alguna ventaja en el campo de batalla?

~Rodolf Kazmer

Plegarias de Adepto de Predicador

Fuego Purificador

Coste en AGU: 6
Efecto: Fuego Purificador envuelve a un objetivo en llamas, causándole 3d6 puntos de daño y prendiéndole fuego.
Alcance: 10 m.
Duración: Hasta que se apague.
Defensa: Resistir Magia.

Luz de la Verdad

Coste en AGU: 4
Efecto: La Luz de la Verdad te permite crear una intensa luz blanca que obliga a un objetivo a decir la verdad. Cada asalto, el objetivo debe realizar una nueva prueba de resistir magia. En aquellos asaltos en que falle, debe responder sinceramente a cualquier pregunta.
Alcance: 5 m.
Duración: Activo (2 AGU).
Defensa: Resistir Magia.

Refuerzo Sagrado

Coste en AGU: 5
Efecto: Refuerzo Sagrado potencia la fuerza de voluntad de un objetivo y le permite intentar liberarse de inmediato de los efectos de cualquier hechizo que le afecte en este momento y contra el que exista defensa posible. Si dicho hechizo tenía indicada una o más pruebas de defensa posibles, el objetivo puede realizar una de ellas con una DO igual a la tirada original de Lanzar Hechizos. Dependiendo de las circunstancias, el DJ puede determinar que una o más maneras de defenderse de dicho hechizo no son aplicables (por ejemplo, puede que ya no sea posible Esquivar pero sí Resistir Magia).
Alcance: 10 m.
Duración: Inmediato.
Defensa: Ninguna.

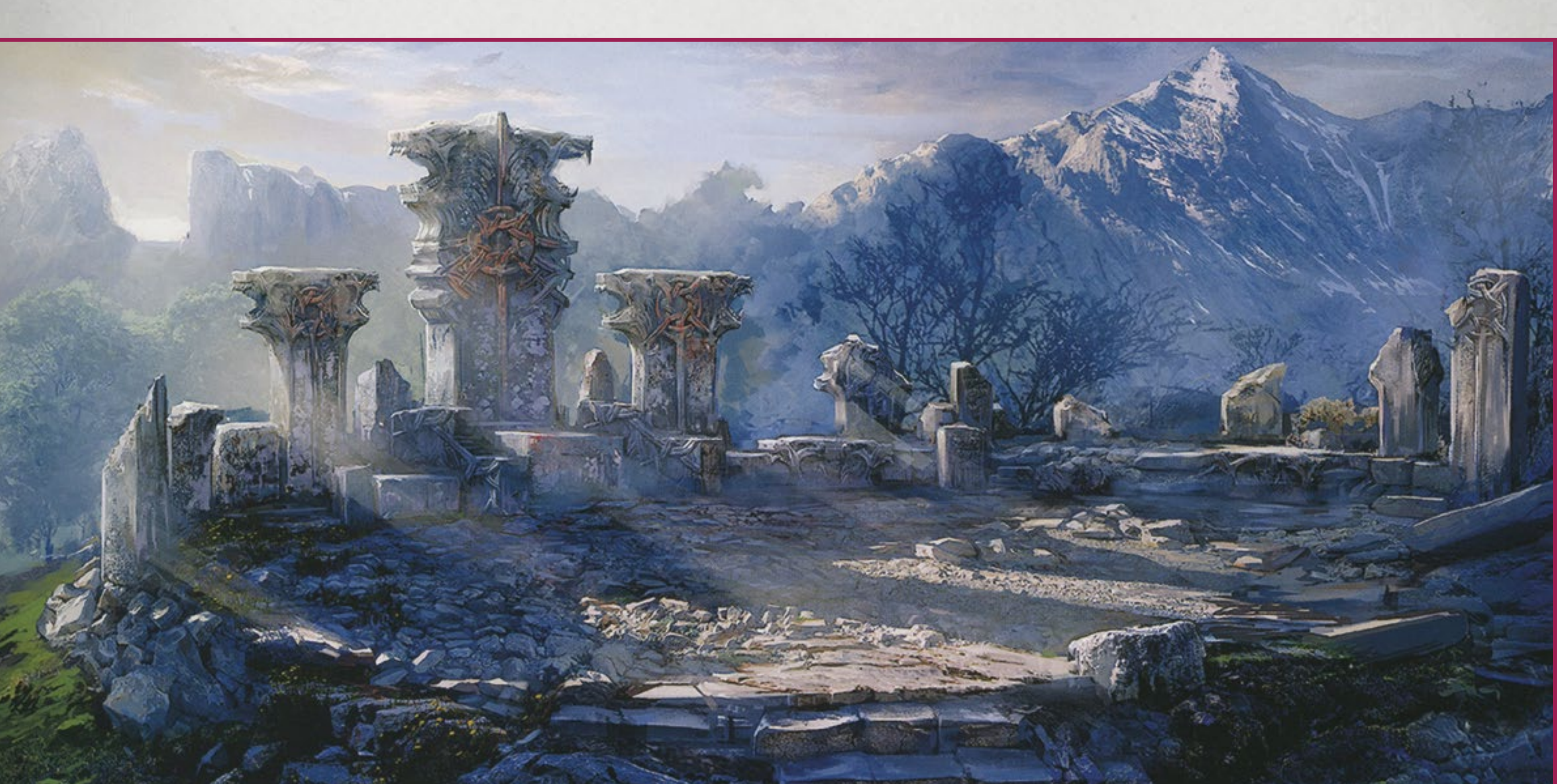
Plegarias de Maestro de Predicador

Portal Divino

Coste en AGU: 12
Efecto: Portal Divino crea un portal que permanece abierto durante un breve instante. El portal solo dura un asalto y te permite transportarte a ti mismo o a otros a cualquier lugar que puedas recordar. Por lo demás, este portal funciona como el hechizo de mago Portal Activo.
Alcance: 1 m.
Duración: 1 asalto.
Defensa: Ninguna.

Sabiduría Divina

Coste en AGU: 10
Efecto: Sabiduría Divina recurre a un potente augurio para responder a una pregunta. Este poder no puede predecir el futuro. El DJ establece la dificultad en función de lo accesible que sea el dato requerido.
Alcance: 50 m.
Duración: Inmediato.
Defensa: Ninguna.



Plegarias de Arcipreste

Bendición de la Muerte

Coste en AGU: 16
Efecto: Invocando al poder de la Araña Cabezaleón, cortas las ataduras de la vida que retienen al objetivo en este mundo. Si el objetivo no supera la tirada de defensa se sumirá en estado Mortal como si hubiera sufrido suficiente daño. Sin embargo, si se le trata con una tirada de Primeros Auxilios o Manos que Curan con DO 16, recupera de inmediato los Puntos de Vida que tuviera anteriormente.
Alcance: 10 m.
Duración: Inmediato.
Defensa: Resistir Magia.

Fortuna del Padre

Coste en AGU: 16
Efecto: Con el poder que te confiere Kreve, el Padre de Todo, concentras sobre ti la divina providencia. Mientras dure la plegaria, puedes gastar una cantidad de puntos de SUE igual al triple de tu nivel en la habilidad Lanzar Hechizos. Con estos puntos puedes mejorar tus tiradas, pero también puedes imponer o conceder bonificadores a las tiradas de quienquiera que esté a 10 m o menos de ti.
Alcance: Personal y 10 m.
Duración: 1 hora.
Defensa: Ninguna.

Juicio Eterno

Coste en AGU: 16
Efecto: Blandiendo el poder que te confiere el Fuego Eterno, haces que un objetivo estalle en deslumbrantes llamaradas blancas con tintes rojos. Estas llamas causan el doble del daño normal por **fuego** y no se pueden extinguir salvo mediante magia o sumergiéndose totalmente bajo el agua durante tres asaltos completos. Cualquier cosa que toca este fuego mágico prende y se le aplican las reglas normales de **fuego** (se podrá apagar con normalidad).
Alcance: 10 m.
Duración: Hasta que se apague.
Defensa: Resistir Magia.

Llama Blanca

Coste en AGU: 16
Efecto: Apelando al poder del Gran Sol, creas una brillante aura de Fuego Blanco que ilumina el área circundante hasta el nivel de Luz Diurna. Esta aura no quema a quien la toca pero sí **descongela** a todo el que se encuentre en el área y dispersa los hechizos de agua que estuvieran activos en ella. Solo se pueden lanzar hechizos de agua en la zona si la tirada de Lanzar Hechizos del lanzador supera tu tirada inicial de Lanzar Hechizos. Además, todo monstruo en la zona que sea vulnerable a la luz solar sufre el doble de los penalizadores habituales.
Alcance: 10 m de radio.
Duración: 1 hora.
Defensa: Resistir Magia.

Reposo Sanador

Coste en AGU: 16
Efecto: Con el poder que te otorga Melitele, la diosa madre, puedes sumir en coma profundo y reparador a una cantidad de personas igual a tu nivel de habilidad de Lanzar Hechizos. No podrán actuar mientras dure su reposo y no serán conscientes de lo que sucede a su alrededor aunque los toquen, muevan o ataquen. Al terminar el descanso, los objetivos despiertan totalmente sanos y las heridas críticas que estuvieran Tratadas se curan, pero no se eliminan los penalizadores permanentes debidos a heridas críticas letales.
Alcance: 5 m.
Duración: 1 día.
Defensa: Ninguna.

Valentía de Freya

Coste en AGU: 16
Efecto: Apelando al poder de la diosa Freya, encarnas su esencia y generas un resplandor en torno a ti que emana 20 m en todas direcciones. Todo el que se encuentre en dicha área se ve alentado por el amor y sabiduría de Modron Freya. Se vuelven inmunes al miedo y reciben 25 Puntos de Vida temporales mientras dure la plegaria. Si alguien abandona el área de la plegaria, los efectos perduran en su persona 1d6 asaltos. Si vuelve a entrar en el área de la plegaria, los efectos se reanudan (no recibe otros 25 PV temporales). Esta plegaria puede afectar a quienes no crean en Freya, pero el lanzador puede negar este poder a quien él prefiera.
Alcance: 20 m de radio.
Duración: 20 asaltos.
Defensa: Ninguna.

Arciprestes

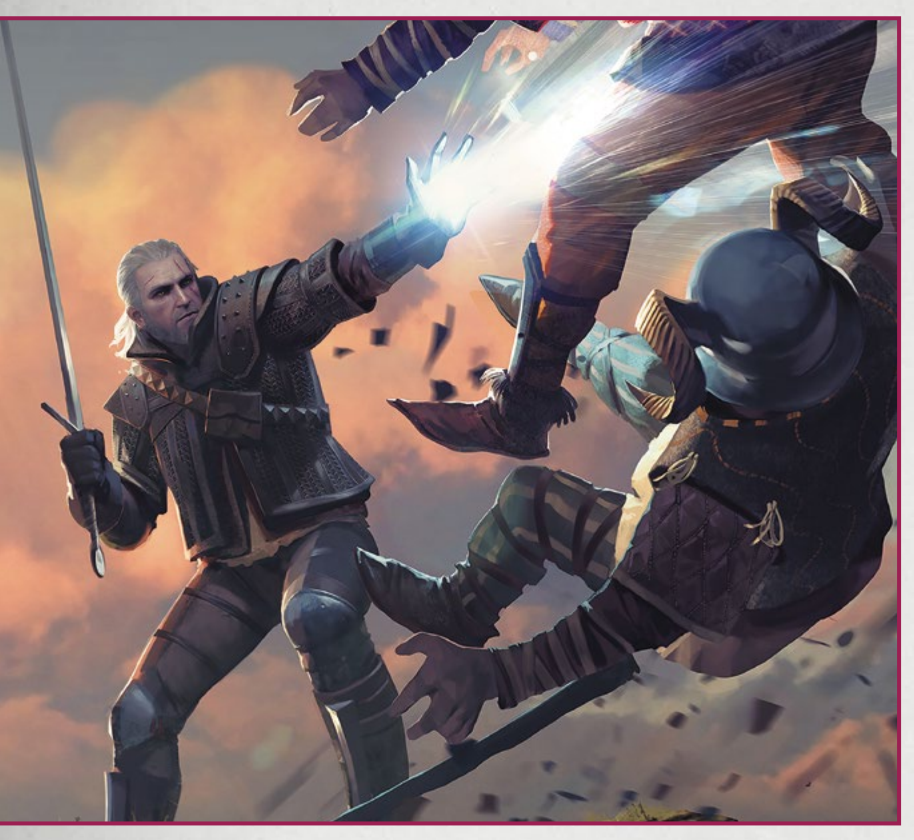
Las plegarias de Arcipreste se consideran grandes proezas. Son tan poco comunes entre los sacerdotes que los seguidores más fanáticos las consideran milagros.

Kreve contra el Fuego Eterno

No tequivoques. No soy partidario de la Iglesia de Kreve ni del Fuego Eterno. Como mi menda es un enano, creo que a las dos les encantaría clavar mi cabeza en una pica en cuanto me vieran. Pero en el Norte hay toda una guerra entre los fieles destos dos bandos. Radovid asalta Kaedwen pa "asegurar el Norte" y Kaedwen se resiste como una condená. Los dos bandos son jodíamente religiosos y, si alguna vez pisas Kaedwen, verás estandartes del Fuego Eterno y de Kreve enterraos en el barro. El problema es que Kreve era mu popular hace un tiempo, pero le llega la hora y los kaedweníes son fuertes, aunque también cortos de miras e inferiores en número. Creo que pué que veamos la muerte de la iglesia de Kreve.

~Rodolf Kazmer

Señales de Brujo



Los brujos usan una forma de magia conocida como "señales". Las señales son pequeños trucos mágicos, equiparables a una daga frente a la espada larga que serían los hechizos. Estas señales requieren muy poca magia y concentración.

La mayoría de los usuarios de magia desdeñan el uso de las señales, puesto que son la forma más baja de evocación mágica; pero cubren las necesidades de los brujos. Los brujos no tienen la sintonía mágica necesaria para aprender otras formas de magia y, aunque tuvieran el poder para ello, carecen de la concentración y precisión necesarias para realizar hechizos de mayor nivel.

Sin embargo, las señales poseen mayor profundidad de lo que se cree. No solo hay otras señales más complejas, sino que también hay formas alternativas de todas las señales básicas que se enseñan a los nuevos brujos en sus escuelas.

Usar Axia para Persuadir

Axia también se puede emplear para persuadir. En tal caso, se emplea la habilidad Lanzar Hechizo en lugar de Persuasión y el oponente aplica Resistir Magia en lugar de Resistir Coacción. Sin embargo, Axia provoca un resplandor de energía blanca en torno a la mano del usuario y a la cabeza del objetivo, por lo que cualquier observador puede detectar fácilmente su uso.

Señales Básicas

Aard (Aire)

Coste en AGU: Variable
Efecto: Aard proyecta una oleada de fuerza telequinética que **desequilibra** a los objetivos y que tiene un 10% de posibilidades de derribar a cada individuo afectado. Este porcentaje aumenta en 10% por cada punto de AGU que gastes más allá del primero.
Alcance: Cono de 2 m.
Duración: Inmediata.
Defensa: Esquivar.

Axia (Agua)

Coste en AGU: Variable
Efecto: Axia **aturde** al oponente hasta que este supere una tirada de salvación contra aturdimiento que recibe un -1 al número objetivo. Por cada dos puntos de AGU que gastes por encima del primero, el penalizador a la tirada de salvación aumenta en 1 punto.
Alcance: 8 m.
Duración: Hasta superar la tirada de salvación.
Defensa: Resistir Magia.

Igni (Fuego)

Coste en AGU: Variable
Efecto: Igni despide una ráfaga de chispas y llamaradas que causa 1d6 de daño por cada punto de AGU que gastes y tiene un 50% de posibilidades de prender **fuego** a cualquier cosa en la que impacte. El daño se aplica siempre al torso, salvo que el ataque se realizase a bocajarro, en cuyo caso se determina la localización con normalidad (puede ser un ataque apuntado o no).
Alcance: Cono de 2 m.
Duración: Inmediata.
Defensa: Esquivar o Bloquear.

Quen (Tierra)

Coste en AGU: Variable
Efecto: Quen crea un escudo que te protege y cuenta con una cantidad de Puntos de Vida igual al quíntuple de la cantidad de AGU gastado. Si no logras, no puedes o no quieres defenderte de un ataque o efecto que cause daño, este se aplicará al escudo de Quen. A estos efectos, el daño no letal es igual de efectivo que el daño letal. Si el escudo queda reducido a 0 PV, desaparece; si en ese punto quedaba daño por aplicar, el daño restante se te inflige a ti (deberá determinarse una localización, aplicar la CP de tu armadura, etc.).
Quen te protege también contra hechizos que puedan Bloquearse, pero no contra otros tipos de daño no debidos a ataques físicos (veneno, asfixia, enfermedades...).
No puedes volver a invocar el escudo de Quen hasta que el escudo actual se haya agotado por sufrir daño o por alcanzar el límite de su duración.
Alcance: Personal.
Duración: Hasta que se agote o 10 asaltos.
Defensa: Ninguna.

Yrden (Mixta)

Coste en AGU: Variable
Efecto: Yrden crea un gran círculo mágico en el suelo a tu alrededor. Cualquiera que entre en dicho círculo (salvo tú) sufre, hasta que salga de él, un penalizador a MOV y REF igual a la cantidad de AGU que gastes. Todo ser incorpóreo que entre en el círculo se vuelve corpóreo.
Alcance: 3 m de radio.
Duración: 5 Asaltos.
Defensa: Ninguna.

Formas Alternativas de las Señales

Barrido de Aard (Aire)

Coste en AGU: Variable
Efecto: Esta forma de Aard libera una descarga de fuerza telequinética a tu alrededor. Todo lo que se encuentre en el radio de la señal tiene un 10% de posibilidades (multiplicado por la cantidad de AGU gastada) de resultar derribado y quedar **desequilibrado**. La descarga se expande en todas direcciones formando una esfera. Las criaturas voladoras afectadas por Barrido de Aard caen a tierra al resultar derribadas.
Alcance: 4 m de radio.
Duración: Inmediato.
Defensa: Esquivar.

Corriente Ígnea (Fuego)

Coste en AGU: Variable
Efecto: Esta forma de Igni proyecta un torrente constante de fuego y chispas que inflige 1d6 puntos de daño por cada punto de AGU gastado y tiene un 75% de posibilidades de prender **fuego** al objetivo. Corriente Ígnea debe mantenerse gastando una cantidad de AGU igual a la mitad de la cantidad gastada al activar la señal. Puedes cambiar de objetivo cada turno.
Alcance: 3 m.
Duración: Activo (1/2 AGU inicial).
Defensa: Esquivar o Bloquear.

Escudo Activo (Tierra)

Coste en AGU: Variable
Efecto: Esta forma de Quen crea un escudo resplandeciente a tu alrededor. Este escudo tiene 10 PV por cada punto de Aguante gastado. Cada asalto debes gastar una cantidad de Aguante igual al Aguante que gastases inicialmente para mantener el escudo, o bien dejar que se disperse. Escudo Activo solo te protege a ti pero puedes cubrir a otra persona si os apretáis uno contra el otro. Cuando se agota o dispersa, todo aquello que tengas a alcance de cuerpo a cuerpo se ve repelido 2 m y sufre 1d6 puntos de daño (si se requiere localización, en el torso). Esto incluye objetos, muebles y aliados. Lo que esté fijado en el suelo o pese más de 226 kg no se ve repelido, pero sigue sufriendo daño.
Alcance: Personal.
Duración: Activo (AGU inicial).
Defensa: Ninguna.

Marioneta (Agua)

Coste en AGU: Variable
Efecto: Esta forma de Axia controla la mente de un oponente, convirtiéndole en tu aliado tantos asaltos como puntos de AGU hayas gastado. Cada asalto, el objetivo puede realizar una tirada de Resistir Magia enfrentada a tu Lanzar Hechizos para intentar liberarse.
Alcance: 8 m.
Duración: 1 asalto por cada punto de AGU gastado o hasta liberarse.
Defensa: Resistir Magia.

Trampa Mágica (Mixta)

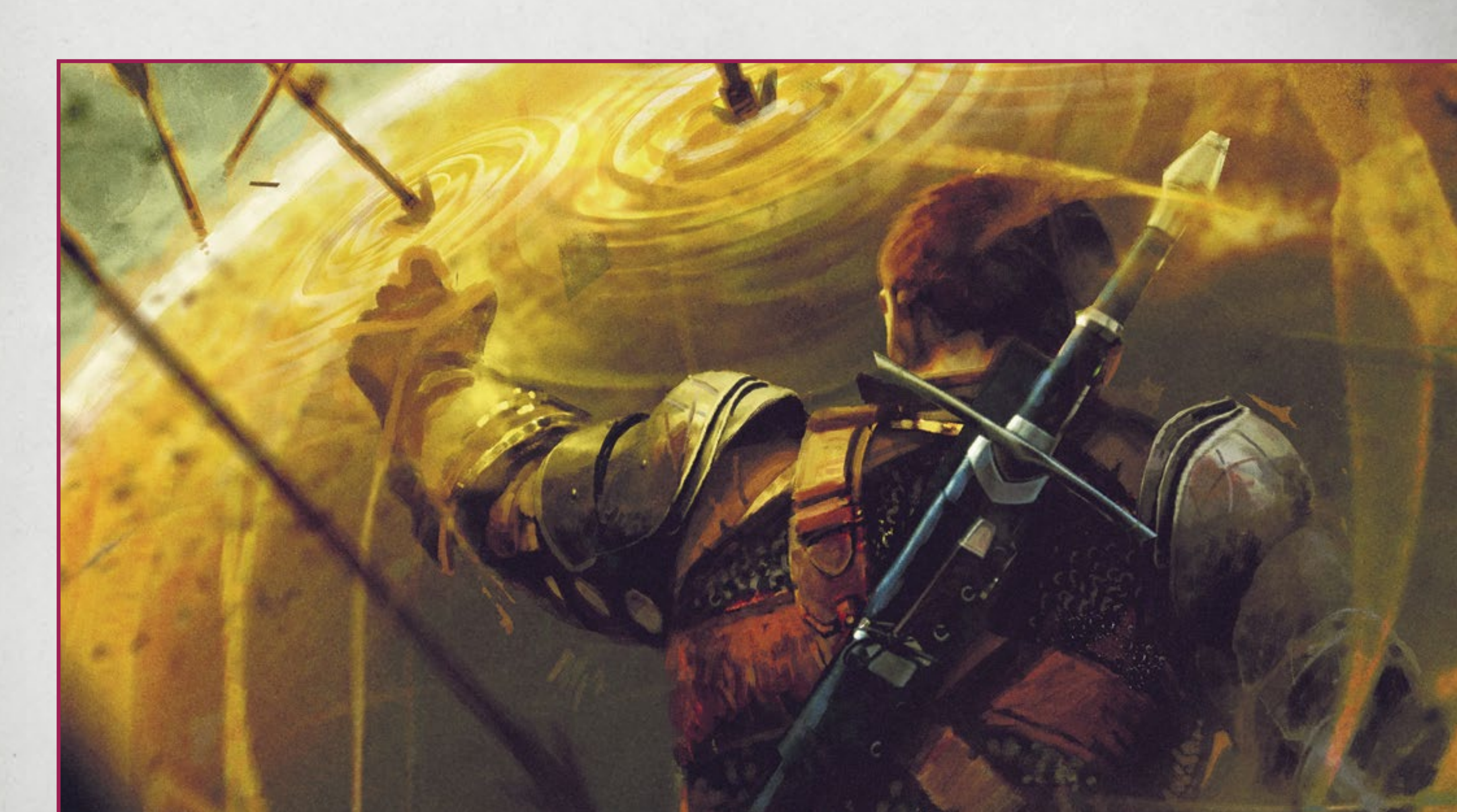
Coste en AGU: Variable
Efecto: Esta forma de Yrden crea una trampa mágica que tarda un asalto en estar lista. Esta trampa ataca empleando tu VOL y tu nivel de Lanzar Hechizos y causa 3d6 de daño. La trampa realizará un ataque contra el objetivo más cercano cada asalto. Al activar la señal, el lanzador puede designar qué individuos no se considerarán objetivos para esta trampa.
Alcance: 3 m de radio.
Duración: 1 asalto por cada punto de AGU gastado.
Defensa: Esquivar o Bloquear.

Coste en AGU Variable

Dada la naturaleza sencilla de las señales de brujo, puedes invertir en ellas tanto poder (o tan poco) como prefieras, siempre que dicha cantidad no sea mayor de 7. El efecto de una señal se intensifica en función del AGU que inviertas en ella.

Aprender Señales

Las señales de los brujos son increíblemente sencillas y requieren poca magia para activarse. Para los usuarios de magia son muy fáciles de aprender (el equivalente a un hechizo o plegaria de novicio). Las formas alternativas de las señales son un poco más complicadas (el equivalente a un hechizo o plegaria de adepto).



Rituales



Los rituales son una forma de magia basada en fórmulas muy concretas y fácil de aprender. Cada ritual consume unos componentes específicos (normalmente caros) y lleva tiempo realizar todos pasos que lo componen. Sin embargo, los rituales pueden ofrecer resultados que superan incluso a los hechizos de mago.

Los magos han transcrito muchos rituales, desde el extremo sur de Nilfgaard a los bastiones Norteños más remotos. Sin embargo, muchos de esos rituales son regionales y rara vez se presencian más allá de las fronteras de su país o ciudad de origen. Hay algunos rituales que se consideran universales y se enseñan en las escuelas de magia de todo el Continente.

Muchos usuarios de magia solo son capaces de realizar un único ritual o quizá dos. Estos usuarios menores componen la mayor parte de la población mágica: adeptos como los hidromantes, capaces de presenciar sucesos del pasado o el presente en recipientes con agua. Se consideran iniciados, no magos.

Los rituales también son el campo de la nigromancia, la goecia y otras formas de magia prohibida por el Consejo de Magos. Realizar tales actos se pena con la muerte en cualquier país.

La realización de un ritual, tenga éxito o no, implica la destrucción de los componentes empleados (con la notable excepción del ritual Telecomunicación).

Rituales Prohibidos

Incluso antes de quel mundo se dividiese entre Radovid quemando magos y Emhyr encerrándolos, ya había magia ilegal. Artes oscuras y cosas asín. El colmo eran la nigromancia y la goecia. Tié sentío. ¡Je! La nigromancia va de resucitar a los muertos y la goecia sirve pa hacer tratos con demonios. Por los dioses, no mimagino en qué tié uno que andar metío pa pensar queso es buena idea.

~Rodolf Kazmer

Rituales

Rituales de Novicio		
Espiritismo	Hidromancia	Mensaje Mágico
Piromancia	Ritual de la Magia	Ritual de la Vida
Ritual de Purificación	Telecomunicación	Tinaja de Hechizos

Rituales de Adepto		
Barrera Mágica	Consagrar	Oniromancia

Rituales de Maestro		
Compresión de Artefacto	Crear Gólem	Ilusión Interactiva

Rituales de Novicio

Espiritismo

Coste en AGU: 5

Efecto: Espiritismo contacta con el espíritu de un difunto y lo hace volver en forma de espectro con la consciencia del individuo original. El espectro conserva todos sus recuerdos, incluyendo el recuerdo de su muerte, y se puede hablar con él donde esté enterrado. No se puede expulsar al espectro al reino de los muertos salvo que él mismo lo desee o se le destruya. Espiritismo invocará al espíritu de todos los individuos de un mismo linaje en un radio de 20 m, por lo que no es aconsejable utilizar este ritual en criptas familiares.

Tiempo de Preparación: 5 asaltos.

Dificultad Objetivo: 12.

Duración: Permanente.

Componentes: Sangre del Difunto o de un Pariente, Raíz de Mandrágora (x1), Setas Sewant (x2), Acónito (x2), Azufre (x2).

Hidromancia

Coste en AGU: 5

Efecto: Hidromancia te permite observar un pequeño cuerpo de agua y captar un acontecimiento que sucediera en los últimos dos días o que esté sucediendo actualmente. Para atisbar un suceso del pasado se aplica la DO indicada. Si intentas ver algo que esté sucediendo ahora mismo, la DO aumenta en 3 puntos. Si estás viendo algo que sucede en el presente, cualquier mago que se encuentre en el lugar de los hechos puede detectar tu escrutinio si supera una prueba enfrentada entre su Formación Mágica y tu habilidad Elaborar Rituales.

Tiempo de Preparación: 5 asaltos.

Dificultad Objetivo: 15 (o 18).

Duración: Activo (2 AGU).

Componentes: Un pequeño Cuerpo de Agua (o un Cuenco de Agua), Quintaesencia (x2), Pétalos de Arrayán Blanco (x2), Perla (x2), Fragmentos Lunares (x1), Fruta de Caña Bereber (x1).

Mensaje Mágico

Coste en AGU: 3

Efecto: Mensaje Mágico graba un mensaje de hasta cinco minutos en una gema o en un trozo de vidrio que tenga labrado un sello mágico. Puedes establecer hasta tres maneras concretas de activar el mensaje. Una vez reproducido, el mensaje queda latente hasta que se vuelve a activar. Cuando se activa, aparece una proyección del lanzador que comunica el mensaje. Cuando se realiza con una gema perfecta, el mensaje se presenta con tanta claridad como si el lanzador estuviera realmente presente.

Tiempo de Preparación: 5 asaltos.

Dificultad Objetivo: 12.

Duración: Permanente.

Componentes: Vidrio (x1), Quintaesencia (x1), Solución de Azogue (x1).

Componentes Alternativos: Gema Perfecta (x1)

Piromancia

Coste en AGU: 5

Efecto: Piromancia te permite observar un fuego encendido y contemplar sucesos que tienen lugar en el momento presente. Es un ritual más peligroso que Hidromancia, resulta más difícil de mantener activo y es imposible observar el pasado. Sin embargo, es más fácil ver sucesos que se desarrollan en el presente. Como sucede con Hidromancia, un mago que estés observando puede percibir el escrutinio si supera una tirada de Formación Mágica enfrentada a tu tirada de Elaborar Rituales.

Tiempo de Preparación: 5 asaltos.

Dificultad Objetivo: 15.

Duración: Activo (4 AGU).

Componentes: Una Hoguera, Quintaesencia (x2), Cenizas (x2), Calcium Equum (x5), Ojo de Cuervo (x2), Cera (x2).

Ritual de la Magia

Coste en AGU: 3

Efecto: Ritual de la Magia genera un círculo mágico de 2 m de radio que aumenta la tolerancia a la magia y proporciona un bonificador al umbral de Vigor igual a la mitad del nivel del lanzador en la habilidad Elaborar Rituales. La primera persona que entre en el círculo y se concentre recibirá este beneficio, que dura 5 horas. Alternativamente, el lanzador puede agotar el círculo para obtener 1d6/2 unidades de Quintaesencia.

Tiempo de Preparación: 5 asaltos.

Dificultad Objetivo: 15.

Duración: Un solo uso.

Componentes: Tiza (x2), Vidrio (x2), Azufre (x2), Polvo Infundido (x1).

Ritual de la Vida

Coste en AGU: 5

Efecto: Ritual de la Vida genera un círculo mágico de 2 m de radio que afecta a las capacidades curativas de un objetivo que se encuentre en él. El círculo permite regenerar 3 Puntos de Vida por asalto. Este efecto dura 10 asaltos y solo funciona mientras el objetivo permanezca dentro del círculo. Si el objetivo lo abandona, el círculo desaparece.

Tiempo de Preparación: 5 asaltos.

Dificultad Objetivo: 15.

Duración: 10 asaltos o hasta que el objetivo salga del círculo.

Componentes: Tiza (x2), Cenizas (x2), Cera (x2), Raíz de Mandrágora (x2).

Componentes

Muchos rituales requieren materiales que no se consideran Componentes y que no se encuentran en la lista de Componentes en la sección de Artesanía. Estos objetos, como licores fuertes y tiza, se encuentran en la sección de Equipo General, en la página 93.

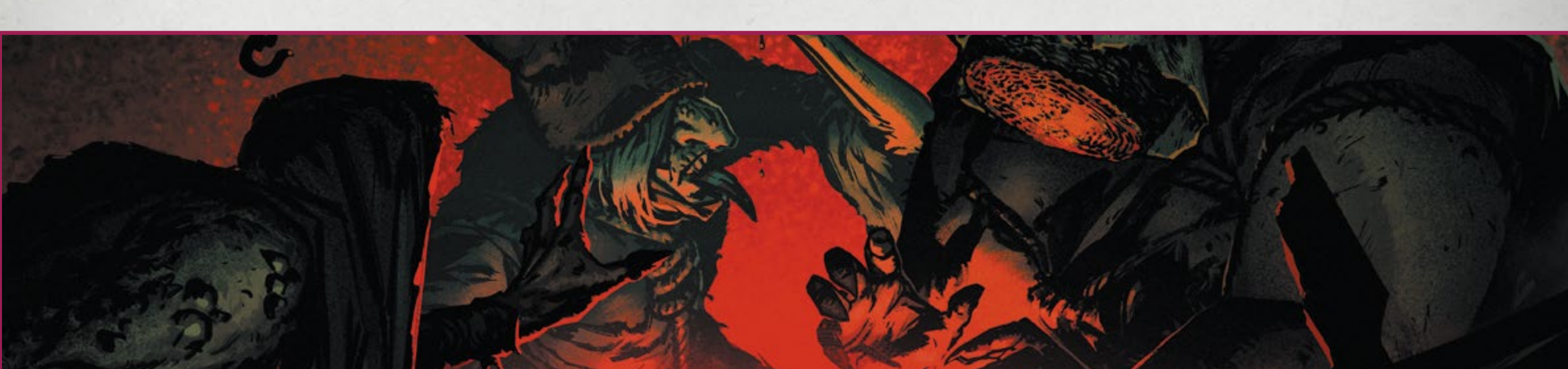
Libros de Rituales

Antes era posible encontrar libros de rituales en tenderetes. Ahora, al menos en Redania, se consideran material demasiado delicado a raíz de la histeria antimágica que parece haberse apoderado de nosotros. La mayoría de libros de rituales de nuestra gran biblioteca han desaparecido. Hace mucho tiempo que nuestros estudiantes robaron los relacionados con sexo, persuasión y riqueza; los demás, se los llevaron los sacerdotes y los quemaron (o eso asumo). No sé qué creer acerca de la mayoría de rituales genéricos, pero la idea de un libro ardiendo me horroriza sin duda. Si encuentras un manual de rituales, atesóralo; esta locura terminará algún día y puede que termine valiendo una buena suma.

~Brandon de Oxentfurt

Posesión Espiritual

Cualquier espectro invocado mediante Espiritismo puede poseer a un individuo si supera una prueba enfrentada de Lanzar Hechizos contra Resistir Magia del objetivo. En caso de resultar poseída, la víctima puede realizar cada 1d6 asaltos una nueva tirada con una DO igual al resultado de la tirada inicial de Lanzar Hechizos del espectro. Hasta que supere dicha tirada, el espectro controla totalmente su cuerpo. La persona poseída recibe un bonificador de +5 a Resistir Magia si el espectro le obliga a hacer algo que nunca haría por sí mismo (o un +10 si el espectro le obliga a realizar un acto suicida).



Ritual de Purificación
Coste en AGU: 3
Efecto: Ritual de Purificación purga todos los venenos o enfermedades del cuerpo de un objetivo. Al activar el ritual, el lanzador realiza una prueba de Elaborar Rituales contra una DO concreta para purificar al objetivo. El alcohol y las drogas son relativamente sencillos, con una DO de 12. Los venenos y aceites son más difíciles y tienen una DO de 15. Las enfermedades graves son muy difíciles de purgar, por lo que tienen una DO de 18. Ritual de Purificación no puede curar epidemias como el catriona.
Tiempo de Preparación: 5 asaltos.
Dificultad Objetivo: Variable.
Duración: Inmediato.
Componentes: Tiza (x2), Licor Fuerte (x1), Muérdago (x2), Nostrix (x1), Hojas de Balisa (x1).

Telecomunicación
Coste en AGU: 3
Efecto: Un Telecomunicador te permite comunicarte con otra persona que posea otro Telecomunicador. Este ritual es sencillo pero requiere que ambos participantes posean un Telecomunicador y que ambos lo realicen. Sin embargo, te permite comunicarte a inmensas distancias: es posible establecer contacto con cualquier punto conocido del Continente.
Tiempo de Preparación: 5 asaltos.
Dificultad Objetivo: Ninguna.
Duración: 1 hora.
Componentes: Un Telecomunicador.

Tinaja de Hechizos
Coste en AGU: 5
Efecto: Tinaja de Hechizos crea un vórtice mágico dentro de una tinaja de barro sellada. Este vórtice dura 1d6 días y se activa cuando se rompe el recipiente. Cuando eso sucede, el vórtice mágico se expande y se produce uno de los hechizos de la lista siguiente. Tira 1d10/2:

1. Prisión de Talfryn
2. Céfiro
3. Tanio Ilchar
4. Bruma de Dormyn
5. Tormenta Estática

Tiempo de Preparación: 5 asaltos.
Dificultad Objetivo: 15.
Duración: 1d6 días.
Componentes: Arcilla de Río (x5), Quintaesencia (x1), Hilo (x2), Tiza (x1), Cera (x1), Fibra de Han (x2), Polvo Infundido (x1).

Rituales de Adepto

Barrera Mágica
Coste en AGU: 10
Efecto: Barrera Mágica crea una barrera circular de energía pura con un diámetro de 10 m. Destruir esta barrera requiere infligirle 50 puntos de daño. En su turno, el lanzador puede gastar AGU adicional al coste para mantener activa la barrera y hacer que la barrera regenere 5 PV por cada punto de AGU así gastado.
Esta barrera es rígida y los objetos sólidos no pueden atravesarla. Una vez alzado este escudo, nada puede entrar. El aire del interior de la barrera se renueva, por lo que los que estén en su interior pueden respirar. Si el lanzador lo desea, puede hacer que el aire no se renueve, con lo que solo quedaría en su interior aire para 20 asaltos (-1 por cada persona adicional en el área de la barrera). Las criaturas etéreas pueden atravesar la barrera y también es posible entrar y salir teleportándose.
Tiempo de Preparación: 10 asaltos.
Dificultad Objetivo: 18.
Duración: Activo (2 AGU).
Componentes: Quintaesencia (x5), Polvo Infundido (x2), Tiza (x4).

Consagrar
Coste en AGU: 12
Efecto: Consagrar crea un círculo mágico que repele temporalmente a los monstruos. Este círculo puede tener un radio máximo de 10 m y obliga a todo monstruo que intente entrar en dicha área a superar una prueba de Resistir Magia con una DO igual al resultado de la tirada de Elaborar Rituales realizada al crear el círculo. Los efectos de los hechizos realizados por monstruos no pueden entrar en el círculo pero los proyectiles no mágicos arrojados por estos, sí.
Un monstruo que supere la prueba necesaria para entrar en el círculo puede permanecer en él, pero deberá superar una nueva prueba para abandonarlo. Si aplicas las reglas tradicionales para vulnerabilidades de monstruos, deberás emplear plata si deseas que el círculo afecte a los monstruos vulnerables a la plata; y meteorito si deseas que afecte a monstruos vulnerables a meteoritos.
Tiempo de Preparación: 10 asaltos.
Dificultad Objetivo: 18.
Duración: Hasta que se disperse.
Componentes: Quintaesencia (x5), Polvo Infundido (x2), Tiza (x4), Plata o Meteorito (x5).

Oniromancia
Coste en AGU: 8
Efecto: Oniromancia proporciona al lanzador un sueño que revela secretos y acontecimientos del pasado y el presente. Un lanzador puede realizar el ritual en solitario, de forma similar a Hidromancia. También se requiere una prueba de Elaborar Rituales para presenciar acontecimientos del pasado o contra una DO superior para presenciar acontecimientos que estén sucediendo en el presente. Oniromancia se puede detectar del mismo modo que Hidromancia.
Sin embargo, el oniromante también puede guiar a una cantidad de personas igual a su nivel en la habilidad Elaborar Rituales para así compartir su esclarecedor sueño. A tal fin, el oniromante debe establecer un vínculo con las personas a las que desea ilustrar. Para eso, los participantes deben responder a una serie de preguntas personales de forma tan sincera como sea posible. El sueño dura tanto como el ritual.
Tiempo de Preparación: 10 asaltos.
Dificultad Objetivo: 15 (o 18).
Duración: 1d10 asaltos.
Componentes: Un lugar donde dormir.

Oniromancia

Aparentemente, la oniromancia es más un don que el resultado del estudio. Es tan poco común que incluso los falsos oniromantes escasean. Se supone que permite soñar con acontecimientos del pasado o del presente, lo que imagino que vendría bien si fuésemos capaces aprender del pasado. Los únicos oniromantes genuinos de los que he oído hablar pertenecen a la familia Tilly, por lo que quizá sea una cuestión de genética.
~Brandon de Oxenfurt

Rituales de Maestro

Compresión de Artefacto

Coste en AGU: 16

Efecto: Compresión de Artefacto reduce a la criatura objetivo que esté a 10 m o menos a un décimo de su tamaño original y la recubre de jade. Este estado se puede revertir mediante una nueva realización de este ritual. Mientras esté encerrado en esta estatuilla, el objetivo permanece inconsciente. El proceso de transformación es terriblemente doloroso para el objetivo, que debe superar una prueba de Resistencia con DO 15 o sufrir 6d6 puntos de daño en el torso.

Se puede mantener a un objetivo en estado comprimido por tiempo indefinido y su cuerpo permanecerá en suspensión, por lo que no envejecerá. Mientras se encuentre comprimido, el objetivo tiene 1/5 de sus PV originales (redondeando hacia arriba). Si estos puntos se agotan, el objetivo muere. Si se rompe un miembro, ya sea mediante una prueba de Proezas de Fuerza con DO 14 o causando 5 puntos de daño, se considera que el objetivo ha sufrido un resultado crítico de **cercenado** en la extremidad correspondiente. Si se arranca la cabeza, el objetivo muere. Reparar la estatuilla no cancela estos daños. Tras la descompresión, el objetivo queda **aturdido** hasta que supere una tirada de salvación contra aturdimiento.

Tiempo de Preparación: 10 asaltos.

Dificultad Objetivo: 18.

Duración: Hasta que se revierta.

Componentes: Gema perfecta (x1), Quintaesencia (x5), Polvo Infundido (x2), Arcilla de Río (x4).

Crear Gólem

Coste en AGU: 15

Efecto: Crear Gólem fabrica un gólem que sirve al lanzador hasta su completa destrucción. Este proceso genera un gólem sencillo que está atado a tu voluntad. Hará cualquier cosa que le pidas, pero no puede pensar ni realizar tareas delicadas que requieran el uso de los dedos o coger objetos pequeños. Un gólem ejecutará la última orden que se le haya dado. Si fracasa, seguirá intentándolo indefinidamente hasta que tenga éxito o se le ordene que pare. Si se trata de una orden continua ("trae algo de agua") el gólem seguirá realizando dicha orden hasta su destrucción o hasta que se le ordene parar.

Tiempo de Preparación: 10 asaltos.

Dificultad Objetivo: 20.

Duración: Permanente.

Componentes: Tiza (x2), Gema perfecta (x1), Madera Endurecida (x10), Piedra (x10), Polvo Infundido (x5), Quintaesencia (x2).

Ilusión Interactiva

Coste en AGU: 12

Efecto: Ilusión Interactiva genera una ilusión visual, sonora, olorosa y tangible. La ilusión no es en absoluto real pero lo parece para cualquiera que entre en esta área circular con un radio de 20 m. El lanzador le da forma y la controla activamente. Si la ilusión incluye un peligro al que se puedan enfrentar los intrusos, estos pueden realizar una tirada de Resistir Magia o Resistencia con DO 12. Si la superan, se dan cuenta de que en realidad no les está sucediendo nada y no sufren daño alguno. Si la fallan, creen que el daño es real y deben realizar una tirada de salvación contra aturdimiento. El daño no puede matarles, pero sí aturdirles.

Tiempo de Preparación: 10 asaltos.

Dificultad Objetivo: 18.

Duración: Hasta que se disperse.

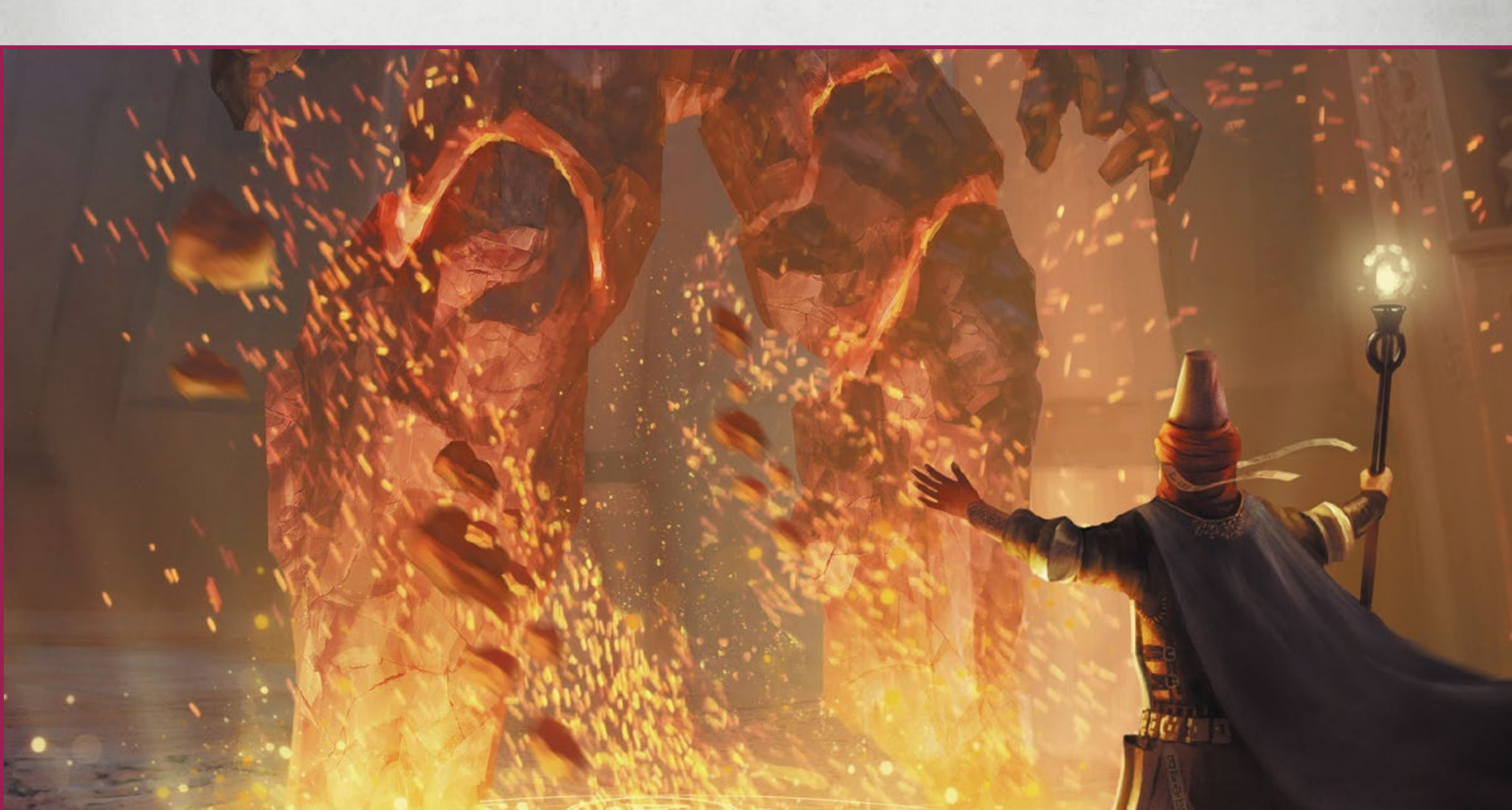
Componentes: Gema perfecta (x1), Quintaesencia (x5), Fragmento Infundido (x1), Vidrio (x2), Agua Ducal (x3).

Morir como Artefacto

Si un objetivo comprimido queda decapitado o reducido a cero Puntos de Vida mientras está en ese estado, muere. No se puede intentar estabilizar a un objetivo comprimido. Si el objetivo queda desmembrado mientras está comprimido, sufre todo el daño y los efectos correspondientes cuando se descomprime.

Ética Laboral Gólem

Nunca deberías subestimar la ética laboral de los gólems. Nunca se cansan, nunca se sublevan y nunca se aburren de algo. Si ordenas a tu gólem que mate a un objetivo, le perseguirá hasta los confines de la tierra, seguirá buscándole incluso si el objetivo escapa. Si le dijeses que cavase un hoyo, seguiría cavando sin parar hasta alcanzar el núcleo del planeta y fundirse. Ni siquiera pararía mientras se funde.



Maleficios



Las maldiciones son una de las formas de magia más despiadadas e inescrutables en el mundo de *The Witcher*. Afortunadamente, para la mayoría son muy difíciles de lanzar. Las maldiciones son fenómenos mágicos que se producen en situaciones cargadas de tensión, derramamiento de sangre y odio extremo. Por otra parte, los maleficios son mucho más sencillos y se pueden dominar con mayor facilidad.

Muchos magos y sacerdotes son capaces de lanzar maleficios del mismo modo que emplean hechizos o plegarias. Canalizando magia a través de su cuerpo, el usuario puede imponer maldiciones menores y de peligrosidad limitada a su objetivo, con la certeza de que el maleficio actuará siempre que se haya lanzado apropiadamente y contra un objetivo de voluntad débil.

A diferencia de las maldiciones, los maleficios están sujetos a fórmulas. Se lanzan de una determinada manera y se conjuran con un ritual concreto. Dichos rituales suelen ser extraños y esotéricos, lo que da lugar a gran cantidad de leyendas populares que desconcierta a muchos magos.

Los maleficios y maldiciones parecen extraer su energía de un lugar distinto a los planos elementales. Algunos magos y eruditos postulan que, mientras que la magia estándar obtiene su energía de los planos elementales, las maldiciones y maleficios lo hacen de diablos que viven en el vasto vacío que hay más allá del plano mortal.

Por supuesto, esto supone que los maleficios y maldiciones son mucho más peligrosos que sus parientes más civilizados. Un maleficio mal lanzado tiene un porcentaje de posibilidades de afectar al lanzador en lugar de al objetivo. Muchos magos han sufrido durante semanas los efectos del maleficio que intentaban imponer a un enemigo.

El Maleficio de las Sombras

Coste en AGU: 4
Efecto: El Maleficio de las Sombras hace que el objetivo oiga susurros y vea siluetas en cada esquina o rincón. El sujeto debe realizar pruebas de Advertir/Notar con una DO indefinida en momentos aleatorios, y siempre captará un atisbo de la presencia de algo o alguien. Estas pruebas nunca suponen una amenaza real, solo visiones.
Peligro: Escaso.
Requisito para Conjurar: El sujeto debe llevar un cuenco de agua limpia, una rama de arrayán blanco y una botella de tinta a un claro en una noche de luna creciente. Cuando la luna esté en su cénit, el sujeto debe verter la tinta en el agua, mojar la rama en la mezcla y formar un círculo a su alrededor salpicando con la rama mientras contiene el aliento.

El Picor Eterno

Coste en AGU: 4
Efecto: El Picor Eterno hace que se formen pústulas inflamadas e irritadas en los genitales del objetivo. El picor no causa daño, pero es una molestia constante que supone un -1 a todas las tareas. Además, el objetivo sufre un -5 a Seducción una vez "llegue al dormitorio".
Peligro: Escaso.
Requisito para Conjurar: El sujeto debe reunir una unidad de esclerodermo, cicuta menor y brionia. Debe entonces encender una hoguera y hacer un hatillo con las hierbas. Con todo así dispuesto, debe quemar las hierbas y restregar las cenizas sobre la zona afectada mientras recita una serie de palabras mágicas.

La Pesadilla

Coste en AGU: 8
Efecto: La Pesadilla obliga al sujeto a revivir una misma pesadilla horripilante. Cada noche, debe realizar una prueba de Resistir Coacción con una DO igual al resultado de la tirada inicial de Urdir Maleficios del lanzador. Si la supera, logra dormir toda la noche, aunque agitadamente. Si la falla, apenas duerme y no recupera AGU ni PV esa noche. Si falla 3 noches seguidas, su AGU se reduce a la mitad y sufre un -2 a todas las acciones hasta que pueda dormir una noche entera.
Peligro: Medio.
Requisito para Conjurar: El sujeto debe reunir 5 velas, 5 unidades de huesos de bestia y 1 unidad de mineral brillante. La noche del ritual, el sujeto debe poner las velas a su alrededor formando un círculo junto con los huesos y situar sobre su cabeza el mineral brillante. Si el sujeto es capaz de dormir toda la noche, se librará del maleficio.

La Suerte del Diablo

Coste en AGU: 8
Efecto: La Suerte del Diablo asedia al objetivo con accesos de mala suerte. En situaciones tensas, como en combate, al realizar una tarea dentro de un plazo o con una DO superior a 15, el sujeto pifia con un resultado natural de 1 o 2.
Peligro: Medio.
Requisito para Conjurar: El sujeto debe clavar un clavo de plata en el marco de su puerta y colgar de él 2 unidades de acónito atado en una trenza de pelo de virgen. Finalmente, el sujeto debe ponerse de pie bajo el clavo de plata, quemar la mezcla de acónito y pelo de virgen y respirar hondo.

El Beso de la Pesta

Coste en AGU: 12
Efecto: El Beso de la Pesta anula la capacidad del sujeto para combatir las enfermedades y resistir las náuseas. En cualquier situación en la que el sujeto entre en contacto con una persona enferma, tiene un 75% de posibilidades de contraer su enfermedad. Siempre que el sujeto huela algo que resulte asqueroso (por poco que sea), debe superar una prueba de Resistencia con DO 16 o sufrirá náuseas.
Peligro: Elevado.
Requisito para Conjurar: El sujeto debe reunir 3 unidades de arcilla de río, 1 unidad de carbón, 3 unidades de resina y 1 unidad de polvo infundido. Primero, debe mezclar la arcilla con el polvo, elaborar un tótem, cubrirlo con la resina y usar el carbón para formar los ojos. El proceso requiere una prueba de Bellas Artes con DO 14. A continuación, el sujeto debe repetir una serie de palabras mágicas que aportarán poder al tótem. Inmediatamente después, el sujeto debe pulverizar el tótem, machacar los ojos de carbón y tragárselos.

El Maleficio de la Bestia

Coste en AGU: 12
Efecto: El Maleficio de la Bestia hace que el sujeto se convierta en anatema para bestias y animales. Siempre que el sujeto se encuentre a 10 m o menos de un animal, este reaccionará mal a su presencia, lo que le impone un -3 a las pruebas sociales al tratar con animales. Cada vez que el sujeto esté a 10 m o menos de un animal, hay un 50% de posibilidades de que este le ataque.
Peligro: Elevado.
Requisito para Conjurar: El sujeto debe reunir un animal pequeño de cualquier clase, 2 unidades de muérdago, 1 unidad de fósforo, 2 unidades de ojo de cuervo y 3 unidades de raíz de mandrágora. Con luna llena, el sujeto debe degollar al animal y beber su sangre. A continuación, debe envolver el cadáver del animal con manojos de muérdago, ojo de cuervo y raíz de mandrágora e introducirlo en una hoguera. Cuando el pelaje del animal empiece a desprenderse, se debe arrojar el fósforo al fuego. Cuando este se extinga, el sujeto debe recuperar los huesos del animal y llevarlos consigo un día entero.

¡Ups!

En caso de obtener una pifia al lanzar un maleficio, tras tirar el segundo d10 y restar su valor a tu tirada, no consultes la tabla de pifias mágicas y tira un tercer d10: con un resultado de 1-5, el maleficio te afecta a ti, independientemente de si habías superado la tirada para imponer el maleficio o no; con un resultado de 6-10, la pifia no tiene mayores efectos y, si aún logras superar la tirada para imponer el maleficio, el objetivo se ve afectado con normalidad.

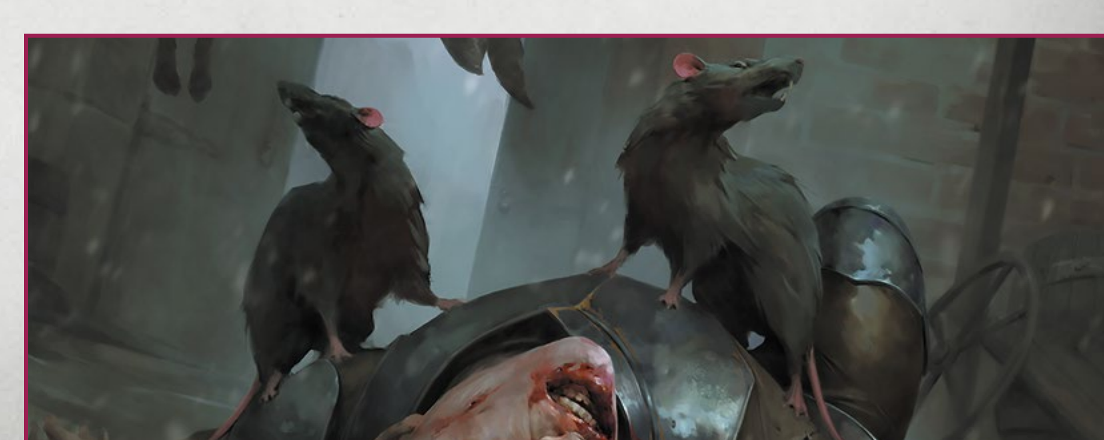
Cómo Conjurar un Maleficio

Conjurar (hacer desaparecer) un maleficio es mucho más fácil que eliminar una maldición. Dada su naturaleza basada en fórmulas, cada maleficio tiene una fórmula opuesta que permitirá rechazarlo. Descubrir el método es difícil, no obstante. Se requiere una prueba de Cultura con DO 16 (o de Formación de Brujo con DO 14) para saber cómo conjurar los maleficios de peligro escaso. Para los maleficios de peligro medio, se requiere una prueba de Cultura con DO 20 (o Formación de Brujo, DO 18). Los maleficios de peligro elevado aumentan la DO de la prueba de Cultura a 26 (Formación de Brujo, DO 22).

Biblioteca "Maldita"

Los maleficios, si bien son de reducido calibre, pueden ser extremadamente útiles. Tengo dicho a mis alumnos que, a cualquier persona salvo yo mismo que abandone mi biblioteca personal con uno de mis libros, le fallará la vista y que sus órganos sexuales quedarán abultados a perpetuidad... y de color verde purpúreo. Para revertir este maleficio, el individuo debe realizar una copia completa del libro en cuestión. Por supuesto, son todo paparruchas, dado que yo no soy capaz usar magia ni en su forma más básica.

~Brandon de Oxenfurt



Lugares de Poder

Utilizar Lugares de Poder

Extraer demasiada energía de un Lugar de Poder es muy peligroso. No hay límites al uso de un Lugar de Poder, pero el riesgo aumenta exponencialmente en cada ocasión. La segunda vez que actives un Lugar de Poder, debes superar una prueba de Resistencia con DO 20 o sufrirás inmediatamente 5d6 puntos de daño y los efectos secundarios asociados al tipo de magia correspondiente (ver Efecto de Pifias Elementales, página 166) y tampoco recibirás los beneficios del Lugar de Poder. Cada vez que emplees con éxito un mismo Lugar de Poder, la DO de la prueba de Resistencia aumenta en 4. Si dejas pasar un mes antes de volver a acceder al Lugar de Poder, se tratará como si accedieras a él por primera vez.

Los lugares de poder son poderosas ruinas mágicas erigidas por antiguos magos elfos en nodos energéticos. Cuando una persona con capacidad mágica pasa tres asaltos completos concentrándose en un lugar de poder, recibe un bonificador temporal en función del elemento al que esté vinculado dicho lugar y 10 PP que solo se pueden emplear para aprender nuevos hechizos o mejorar habilidades mágicas. Estos 10 PP solo se pueden obtener una vez al mes (ver nota al margen sobre **Utilizar Lugares de Poder**). Alternativamente, el invocador puede renunciar al bonificador y reunir 5 unidades de Quinatesencia. Ten presente que los lugares de poder son muy escasos y solo se pueden encontrar donde haya una mayor presencia del elemento al que estén asociados.

Tierra

Se encuentran a lo largo de fallas o en el fondo de pozos y cavernas de origen natural.

Beneficio: Tu umbral de Vigor para emplear magia de tierra aumenta en 5 y tu habilidad de Lanzar Hechizos se considera 2 puntos superior al emplear magia de tierra.

Duración: 1 hora.

Aire

Se encuentran en áreas donde abunden los tornados y en las cumbres de altas montañas.

Beneficio: Tu umbral de Vigor para emplear magia de aire aumenta en 5 y tu habilidad de Lanzar Hechizos se considera 2 puntos superior al emplear magia de aire.

Duración: 1 hora.

Fuego

Se encuentran en la cumbre de montañas volcánicas y el corazón del desierto, donde hace más calor.

Beneficio: Tu umbral de Vigor para emplear magia de fuego aumenta en 5 y tu habilidad de Lanzar Hechizos se considera 2 puntos superior al emplear magia de fuego.

Duración: 1 hora.

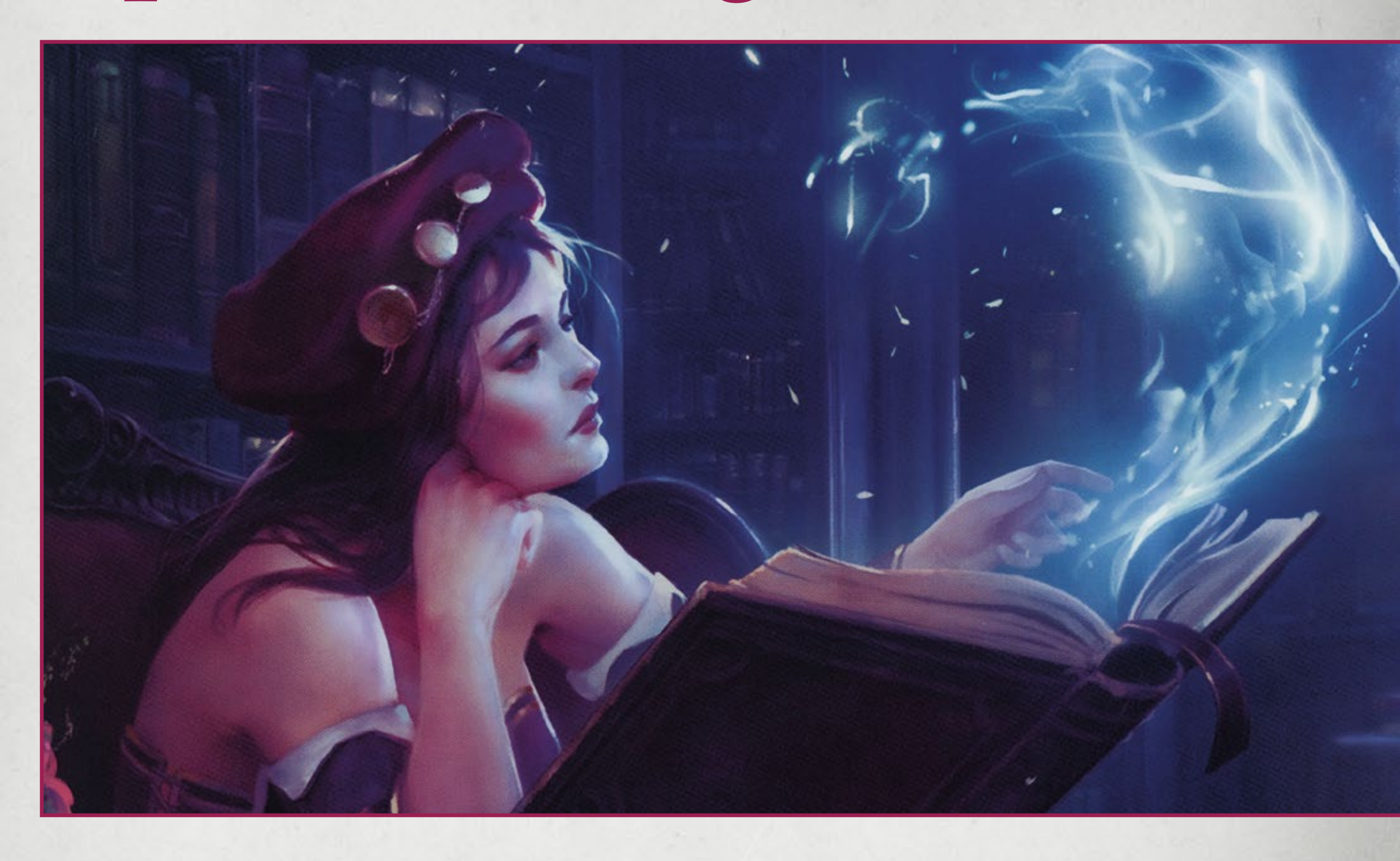
Agua

Se encuentran donde se unen dos masas de agua o dos ríos y en cuevas submarinas.

Beneficio: Tu umbral de Vigor para emplear magia de agua aumenta en 5 y tu habilidad de Lanzar Hechizos se considera 2 puntos superior al emplear magia de agua.

Duración: 1 hora.

Aprender Magia



Aprender nuevos hechizos funciona de modo similar a cómo se obtienen y mejoran habilidades con PP. Aprendes hechizos mediante el conocimiento y la experiencia. Para aprender un hechizo, se deben seguir tres pasos:

1. Encontrar algo o a alguien que te enseñe el hechizo/plegaria/maleficio/ritual que deseas aprender. Puede ser otro mago o sacerdote o algún tipo de libro.

2. Reúne los PP necesarios para aprenderlo. Cada técnica requiere una cantidad de Puntos de Perfeccionamiento que depende de su nivel, como se indica bajo estas líneas.

3. Dedica el tiempo necesario para aprender el hechizo. A lo largo de ese plazo, debes superar cierta cantidad de pruebas de aprendizaje, para las que emplearás la habilidad mágica correspondiente (Lanzar Hechizos, Urdir Maleficios o Elaborar Rituales). Si fallas una de dichas pruebas, debes volver a intentarlo al día siguiente. Por cada fracaso, el tiempo necesario para aprender el hechizo aumenta en un día.

Nivel de Magia	PP Necesarios	Tiempo de Aprendizaje	DO del Aprendizaje	Pruebas de Aprendizaje
Novicio/Escaso/Señales Básicas	10	4 días	14	2
Adepto/Medio/Señales Alternativas	20	1 semana	18	4
Maestro/Elevado	30	3 semanas	22	6
Arcipreste	40	5 semanas	24	8

Aprender Magia

Dada la naturaleza de la magia en *The Witcher*, solo aquellos que nacen con capacidades mágicas pueden aprender a lanzarla. Si no empiezas con un valor de Vigor superior a 0, no puedes aprender magia. Además, cada profesión aprende de manera distinta:

Los **magos** pueden aprender hechizos, rituales, maleficios y señales.

Los **sacerdotes** pueden aprender plegarias, rituales, maleficios y señales.

Los **brujos** solo pueden aprender señales.



Artesanos y Alquimistas

"He dedicado mi vida a la alquimia, hijo. Literalmente. Me he pasado días y noches incontables con nada más que alambiques, ahogándome con los humos, quemándome la piel con ácidos... Si crees que voy a traicionar sin más lo que he aprendido durante años de sacrificios y afanes... estás equivocado. Muy equivocado."

~Gremist, *The Witcher 3: Wild Hunt*

Los artesanos son profesionales duros y, a menudo, rudos. En todas partes la gente necesita que alguien les arregle o fabrique algo. Ahora que el mundo entero está en guerra, las facciones implicadas en este conflicto necesitan artesanos más que nunca. En el Norte, los carpinteros alzan defensas en las poblaciones rurales y los herreros forjan armas baratas para sus amigos y familiares. Los fabricantes de arcos los producen para los scoia'tael que acechan en los bosques y en las rutas comerciales humanas. En las montañas de Mahakam, las fraguas funcionan sin descanso, generando armamento y blindaje que deja en ridículo a cualquier otro. En las entrañas de la maquinaria de guerra nilfgaardiana, los armeros parchean grietas en las armaduras de los caballeros y los carpinteros reparan las máquinas de asedio y las defensas, que pronto volverán a hacer falta a medida que el Imperio se abre paso hacia el Norte. Los artesanos son tan importantes en esta era de la espada y del hacha que a menudo los reclutan a la fuerza o los secuestran comandos scoia'tael. Por supuesto, un artesano tiene tantas funciones civiles como militares. Por cada armero en el frente, hay joyeros, toneleros y zapateros que se esfuerzan por mejorar el mundo o por ayudar a quienes los rodean. Algunos incluso trabajan porque aman lo que hacen.

¿Por qué Debería Practicar Artesanía?

Los artesanos son de vital importancia para el éxito de una compañía en *The Witcher*. El equipo es caro y repararlo permite ahorrar tiempo y dinero. Es mejor tener a alguien que pueda fabricarte la espada que necesitas por un tercio de su coste normal y destinar el dinero que te ahorras a obtener más equipo. Y si esa persona también puede arreglar la espada cuando se rompe, tienes entre manos todo un tesoro. Además, la artesanía permite sacar partido de las recetas que encuentre tu compañía. Hay nueva tecnología por descubrir y tecnología perdida por recuperar. Un artesano hábil puede aportar a una compañía asombrosas ventajas, como bombas y trampas, aceites venenosos para hojas o runas que encanten sus armas. Dicen que un arma solo es tan buena como la persona que la empuña, y es cierto, pero también ayuda que el arma sea de buena calidad.



Diagramas

Los diagramas son fajos de papeles que muestran instrucciones detalladas sobre cómo crear un determinado objeto. Siempre incluyen una lista de los componentes necesarios.

Sistema de Artesanía

El procedimiento para elaborar armas, armaduras, mejoras y trampas se divide en tres sencillos pasos:

1. Determinar si cuentas con el diagrama adecuado.

2. Determinar si posees los componentes.

3. Realizar una tirada de Artesanía.

Determinar si Cuentas con el Diagrama

Para cada utensilio que puedes fabricar o comprar existe un diagrama que explica cómo elaborarlo: los componentes necesarios, cómo refinarlos y cómo unir las piezas. Contar con el diagrama físicamente te proporciona un +2 a tu prueba de Artesanía para fabricar el objeto en cuestión, dado que tienes instrucciones explícitas. Como alternativa, si te resulta más cómodo, puedes reducir en 2 la dificultad.

Determinar si Posees los Componentes

Cada diagrama indica los componentes necesarios para crear un objeto. A diferencia de la Alquimia, no puedes sustituir un componente indicado en el diagrama por otro similar.

Por ejemplo, forjar una espada larga de hierro requiere:

- **Madera (x1)**
- **Hierro (x2)**
- **Cuero (x2)**

Debes tener todos estos componentes para empezar a elaborar la espada larga de hierro.

Realizar la Tirada de Artesanía

La artesanía requiere herramientas concretas:

- Las **Herramientas de Artesano** te permiten elaborar armaduras, mejoras de armadura, armas, trampas, glifos y runas.
- Las **Forjas** son necesarias para cualquier diagrama con componentes de metal. Puedes comprar una Forja de Reparaciones para trabajar en tus viajes.

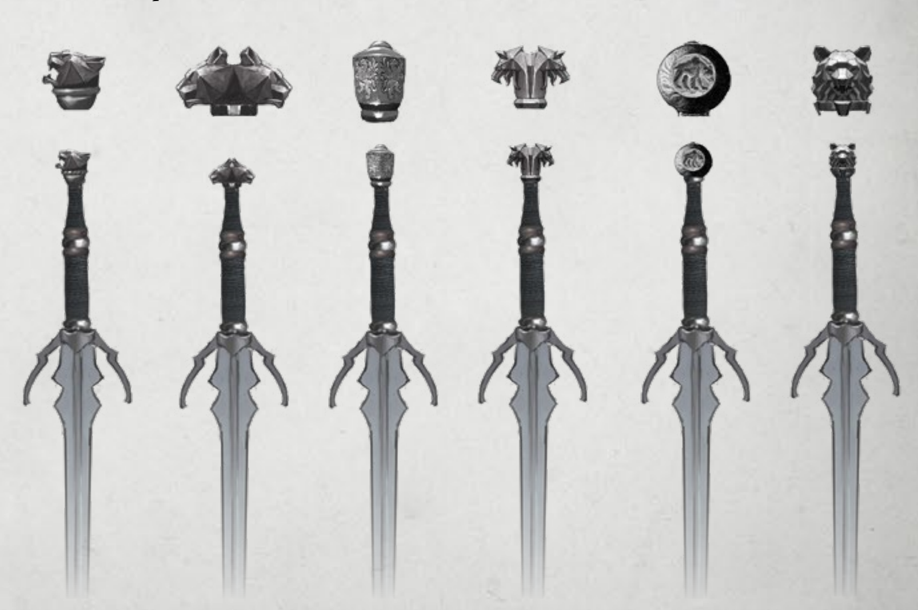
Una vez cuentes con las herramientas apropiadas, puedes empezar a elaborar el objeto. En cada diagrama se indica cuánto se tarda en fabricarlo y la dificultad que conlleva. Para elaborar un artículo, indica al DJ que te tomas el tiempo necesario. Cuando termine dicho tiempo, haz una tirada de Artesanía con una DO igual a la **dificultad** del diagrama. Si la superas, has creado el objeto. Si la fallas, has realizado mal alguna parte del proceso y el producto no es utilizable.

Recuperación (Paso Opcional)

Justo después de fallar tu tirada de Artesanía, tienes una oportunidad de recuperar materiales del proyecto. Puedes realizar una segunda tirada de Artesanía con una DO igual a la dificultad del diagrama. Si la superas, recuperas la mitad de cada material empleado en el proyecto (redondeando hacia arriba).

Por ejemplo: *Quiero fabricar esa espada larga de hierro, para lo que reúno los componentes y saco mis herramientas de artesano. Tengo el diagrama delante, por lo que será 2 puntos más fácil forjar la espada. Elaborar una espada larga de hierro requiere 5 horas y tiene una dificultad, irrisoria, de 10. Como tengo el diagrama, la DO baja a 8. Dedico 5 horas de trabajo y, al terminar ese plazo, tiro para determinar cómo queda el producto final. Tiro 1d10 y sumo mi habilidad Artesanía y mi característica TÉC.*

Lo más probable es que tenga éxito, pero supongamos que de alguna manera saco una tirada extremadamente mala y obtengo un 8 o menos: fallo. Probablemente me olvidé de endurecer la hoja antes de unir las piezas, todo un error de novato. En cualquier caso, no ha salido bien y tengo que volver a empezar. Realizo una tirada de recuperación y saco un 15. ¡Ya podría haber sacado eso antes! Pero bueno, al menos recupero parte de los materiales (Madera x1, Hierro x1, Cuero x1) y no tendré que conseguir tantas cosas para volver a intentarlo.



Memorizar Recetas

Puedes memorizar tantas recetas (sean diagramas o fórmulas) como puntos tengas en la característica INT. Memorizar una receta implica que puedes elaborarla sin contar con una copia física de la misma.

Componentes de Artesanía

"Unidades"

En este juego empleamos el término *Unidad* como medida de los componentes (mucho más práctico que onzas, litros o gramos). Te indica la cantidad de "dosis" de un componente que necesitas para cada objeto/lote.
Los componentes cuentan con un valor de Disponibilidad, que funciona igual que el que se describe para los artículos del Capítulo 3: Equipo (Común, Escasa, Rara y Universal). El Precio que se indica refleja el valor habitual , en coronas de redania, de una Unidad del componente en cuestión en una tienda que cuente con él.

Forrajear

Puedes realizar una prueba de Supervivencia con la DO de Forrajear de un componente para intentar encontrarlo en la naturaleza. Debes estar en una localización en la que se pueda encontrar dicho componente. Si superas la prueba, encuentras varias unidades del mismo, en función de su Cantidad.
El DJ determina el tiempo que requiere esta tirada de Forrajear en función de la disponibilidad del componente, del entorno en que se esté buscando, etc.
Aventurarse en los campos no está libre de peligros. Salir a buscar componentes gratuitos puede llevarte a un encontronazo con bandidos, monstruos u otros peligros.
Hay componentes que sencillamente no se pueden encontrar en la naturaleza, como son los que se extraen de determinados animales o monstruos, así como los que se elaboran artificialmente. En tales casos, no se ofrece una DO de Forrajear ni una Cantidad.

Materiales de Artesanía

Nombre	Dis.	Peso	Precio	Localización	DO de Forrajear	Cantidad
Aceite	C	0,1	3	Comprado o elaborado	N/A	N/A
Algodón	C	0,1	1	Campos y plantaciones	12	1d10 unidades
Carbón	C	0,1	1	Fuegos, montañas y bajo tierra	14	1d10 unidades
Cenizas	U	0,1	1	Fuegos y objetos quemados	10	1d10 unidades
Cera	C	0,1	2	Bosques y campos	12	1d6 unidades
Hilo	C	0,1	3	Comprado o elaborado	N/A	N/A
Lino	C	0,1	9	Comprado o elaborado	N/A	N/A
Lino de Doble Trenzado	E	0,1	22	Comprado o elaborado	N/A	N/A
Madera	U	1	3	Bosques	8	2d6 unidades
Madera endurecida	E	1	16	Comprado o elaborado	N/A	N/A
Resina	C	0,1	2	Bosques	10	1d6 unidades
Seda	E	0,1	50	Comprado	N/A	N/A
Vidrio	E	0,5	5	Comprado o elaborado	N/A	N/A

Pieles y Componentes de Origen Animal

Nombre	Dis.	Peso	Precio	Localización	DO de Forrajear	Cantidad
Cuero	C	2	28	Comprado o elaborado	N/A	N/A
Cuero de Dracónido	R	5	58	Comprado o elaborado	N/A	N/A
Cuero Endurecido	E	3	48	Comprado o elaborado	N/A	N/A
Cuero Lyrio	E	2	60	Comprado o elaborado	N/A	N/A
Escamas de Dracónido	R	5	30	Wyvernos	N/A	1d6 unidades
Huesos de Bestia	C	4	8	Monstruos y bestias	N/A	Variable
Piel de Lobo	C	3	14	Lobos	N/A	3 unidades
Piel de Vaca	C	5	10	Comprado	N/A	N/A
Plumas	U	0,1	4	Pájaros	N/A	1d6 unidades





Tratamientos Alquímicos

Nombre	Dis.	Peso	Precio	Localización	DO de Forrajear	Cantidad
Aceite de Cometa	E	0,1	45	Ríos y costas	16	1d6 unidades
Aceite Oscurecedor	E	0,1	24	Bosques	16	1d6 unidades
Ácido para Grabar	C	0,1	2	Cuevas y montañas	14	1d10 unidades
Cera de Ogro	C	0,1	10	Cuevas	14	1d10 unidades
Grasa Lubricante	C	0,1	8	Bosques y campos	14	1d10 unidades
Hierbas para Curtir	C	0,1	3	Campos y bosques	14	1d10 unidades
Piedra de Afilar	E	0,1	32	Montañas y cuevas	16	1d6 unidades
Quintaesencia	R	0,1	82	Lugares de Poder, magos y demonibestias	N/A	Variable

Lingotes y Minerales

Nombre	Dis.	Peso	Precio	Localización	DO de Forrajear	Cantidad
Acero	E	1	48	Comprado o elaborado	N/A	N/A
Acero de Mahakam	E	1	114	Comprado o elaborado	N/A	N/A
Acero de Tretogor	E	1	64	Comprado o elaborado	N/A	N/A
Acero Oscuro	R	1	82	Comprado o elaborado	N/A	N/A
Arcilla de Río	E	1,5	5	Ríos y costas	14	1d6 unidades
Dimerita	R	1	240	Comprado o elaborado	N/A	N/A
Dimerita de Mahakam	R	1	300	Comprado o elaborado	N/A	N/A
Gema	R	0,1	100	Montañas y bajo tierra	24	1d6/2 unidades
Hierro	E	1,5	30	Montañas y bajo tierra	16	1d6 unidades
Hierro Oscuro	R	1,5	52	Montañas y bajo tierra	18	1d6 unidades
Meteorito	R	1	98	En la superficie	24	1d6/2 unidades
Mineral Brillante	R	1	80	Montañas y bajo tierra	20	1d6/2 unidades
Oro	R	1	85	Montañas y bajo tierra	18	1d6/2 unidades
Piedra	U	2	4	Cualquier sitio	8	2d6 unidades
Plata	R	1	72	Montañas y bajo tierra	18	1d6/2 unidades
Polvo de Zerrikania	E	0,1	30	Montañas y bajo tierra	18	1d6/2 unidades

Acero Meteorítico

Las espadas de plata son efectivas contra los monstruos, pero, por lo demás, parecen de dudosa utilidad. No tengo ni idea de a qué se debe. Sería un trabajo sensacional para alguno de mis alumnos más entusiastas. Muchas espadas heroicas que se han empleado para librar al mundo de los monstruos humanos están hechas de acero meteorítico. Aparentemente, una pequeña estrella cae de los cielos, atraviesa los planos elementales y aterriza en nuestro planeta. Su abrasada corteza contiene una gran cantidad de mineral de hierro que se ha visto "magificado" por todos los elementos y con el que se pueden forjar objetos imbuidos con magia.

~Brandon de Oxenfurt

Gemas Perfectas

Una gema solo puede convertirse en una gema perfecta mediante el uso del hechizo Transmutación o mediante una tirada de Artesanía con DO 30 para la que se requieren Herramientas de Bellas Artes (Joyería).

Precio e Inversión



En las siguientes tablas, la columna Precio indica el importe necesario, en coronas de redania, para adquirir el diagrama. Si estás en una población, tienes el dinero suficiente y el DJ te lo permite, puedes pagar el coste reflejado en la columna de Inversión para adquirir de inmediato los materiales necesarios para preparar el indicado diagrama.

Diagramas de Artesanía

Diagramas de Componentes

Diagramas de Novicio					
Nombre	**DO de Artesanía**	**Tiempo**	**Componentes**	**Inversión**	**Precio**
Cuero	12	1 hora	Hierbas para Curtir (x3), Piel de Vaca (x1)	19	38
Cuero Endurecido	14	1/2 hora	Cera (x2), Cuero (x1)	32	64
Hilo	10	15 minutos	Algodón (x2)	2	4
Lino	10	15 minutos	Hilo (x2)	6	12
Lino de Doble Trenzado	14	1/2 hora	Hilo (x2), Lino (x1)	15	30
Madera Endurecida	12	1/2 hora	Madera (x2), Resina (x4)	14	21

Diagramas de Adepto					
Nombre	**DO de Artesanía**	**Tiempo**	**Componentes**	**Inversión**	**Precio**
Acero	15	1 hora	Carbón (x5), Hierro (x1)	35	70
Acero de Tretogor	16	1 hora	Carbón (x5), Hierro (x1), Plumas (x2)	43	86
Acero Oscuro	17	1 hora	Carbón (x3), Hierro Oscuro (x1)	55	110
Cuero Lyrio	17	1 hora	Carbón (x2), Cera de Ogro (x1), Cuero (x1)	40	80

Diagramas de Maestro					
Nombre	**DO de Artesanía**	**Tiempo**	**Componentes**	**Inversión**	**Precio**
Acero de Mahakam	22	1 hora	Arcilla de Río (x3), Carbón (x5), Cenizas (x2), Hierro (x1), Huesos de Bestia (x3)	76	152
Cuero de Dracónido	18	1 hora	Escamas de Dracónido (x1), Hierbas para Curtir (x3)	39	78
Dimerita	20	1 hora	Mineral Brillante (x2)	160	320
Dimerita de Mahakam	24	1 hora	Arcilla de Río (x3), Cenizas (x2), Huesos de Bestia (x3), Mineral Brillante (x2)	201	402

Diagramas de Armas

Diagramas de Novicio					
Nombre	DO de Artesanía	Tiempo	Componentes	Inversión	Precio
Arco Corto	15	8 horas	Cera (x2), Cuero (x2), Grasa Lubricante (x3), Hierro (x1), Hilo (x4), Madera Endurecida (x5), Resina (x2)	210	434
Cuchillos Arrojadizos (x3)	8	1 hora	Acero (x1)	48	74
Daga	8	2 horas	Hierro (x1), Madera (x1)	33	74
Destral	10	3 horas	Acero (x1), Cuero (x1), Cuero Endurecido (x1), Madera Endurecida (x1), Resina (x4)	148	306
Espada Ancha	13	7 horas	Acero (x2), Cuero Endurecido (x2), Hilo (x1), Madera (x2)	201	404
Espada Larga de Hierro	10	5 horas	Cuero (x2), Hierro (x2), Madera (x1)	119	240
Gleddyf	14	7 horas	Aceite (x1), Acero (x2), Cuero (x1), Cuero Endurecido (x1), Hierro (x1), Madera (x1), Resina (x1)	210	426
Hachas Arrojadizas (x3)	10	1 hora	Acero (x1), Madera (x1)	51	116
Lanza	12	6 horas	Acero (x2), Cuero (x3), Hilo (x4), Madera Endurecida (x5), Resina (x2)	276	562
Munición Estándar (x30)	10	2 horas	Hierro (x1), Madera (x1), Plumas (x1)	37	14
Munición Roma (x5)	12	1 hora	Hierro (x1), Madera (x1), Plumas (x1)	37	74
Nudilleras	10	2 horas	Acero (x1), Cera (x1), Madera Endurecida (x1), Resina (x3)	72	125
Oriones (x3)	12	1 hora	Aceite (x2), Acero (x1), Arcilla de Río (x1), Cenizas (x3)	62	125
Sable de Cazador	14	7 horas	Acero (x2), Cuero Endurecido (x2), Grasa Lubricante (x4), Madera Endurecida (x1)	240	486

Grasa Lubricante

Pa un montón darmas y armaduras hace falta grasa lubricante. Cala en el cuero y hace que sea suave y elástico. Va especialmente bien pa las armaduras de cuero y cosas asín, pero muchos la usan también pa las empuñaduras de las espadas. ¡Je! Paece una chorrá pero cuando vas parriba y pabajo por el campo de batalla rajando a to enemigo que se te cruza por delante, que tu espada tenga una empuñadura suave y elástica es gloria bendita.

~Rodolf Kazmer





Acero Oscuro

Muchos mendas me preguntan qué es el acero oscuro. No es una pregunta fácil... o sea, al fin y al cabo es un tipo de acero. ¡Je! Eso no ayuda demasiao. Los enanos crearon el acero oscuro hace unas décadas, cuando descubrieron el hierro oscuro en Mahakam. Que yo sepa, es una forma de hierro más dura y difícil de trabajar; no tanto como el meteorito, pero es fuerte y conserva mejor el filo. Pa colmo, tié un bonito color gris oscuro. Pués pulirlo pa aclararlo pero me gusta su color natural.

~Rodolf Kazmer

Diagramas de Adepto					
Nombre	DO de Artesanía	Tiempo	Componentes	Inversión	Precio
Arco Largo	16	8 horas	Acero (x1), Cera (x4), Cuero Endurecido (x1), Grasa Lubricante (x3), Hilo (x8), Madera Endurecida (x6), Resina (x2)	252	712
Ballesta	17	9 horas	Acero (x3), Cera (x1), Cera de Ogro (x2), Cuero Endurecido (x1), Grasa Lubricante (x2), Hierro (x1), Madera Endurecida (x4), Hilo (x5), Resina (x2)	343	682
Ballesta de Mano	15	8 horas	Acero (x1), Cera (x2), Cera de Ogro (x2), Cuero Endurecido (x1), Grasa Lubricante (x2), Hierro (x1), Hilo (x4), Madera Endurecida (x2), Resina (x2)	214	426
Bastón	18	9 horas	Acero (x1), Cera (x2), Grasa Lubricante (x2), Madera (x6), Quintaesencia (x2)	250	502
Bastón Engarfiado	18	9 horas	Acero (x2), Ácido para Grabar (x2), Cera (x1), Cuero Endurecido (x1), Grasa Lubricante (x2), Hierro Oscuro (x1), Hilo (x4), Madera (x6), Quintaesencia (x2)	412	824
Esboda	17	9 horas	Aceite de Cometa (x1), Acero (x3), Acero Oscuro (x2), Cuero Endurecido (x2), Madera Endurecida (x2)	481	974
Estilete	16	4 horas	Aceite Oscurecedor (x1), Acero Oscuro (x1), Carbón (x5), Cera (x2), Madera (x1), Piedra de Afilar (x2), Resina (x1)	184	412
Hacha de Guerra	17	9 horas	Acero (x3), Arcilla de Río (x5), Cera de Ogro (x4), Cuero (x3), Grasa Lubricante (x4), Madera Endurecida (x4)	389	786
Hacha de Petos	16	8 horas	Acero Oscuro (x2), Cuero (x2), Grasa Lubricante (x1), Lino (x1), Madera Endurecida (x5), Piedra de Afilar (x1)	349	690
Krigsverd	16	8 horas	Acero (x3), Acero Oscuro (x3), Cenizas (x2), Cuero Endurecido (x2), Huesos de Bestia (x7), Madera Endurecida (x2), Resina (x4)	584	854
Maza	16	8 horas	Acero (x3), Cera de Ogro (x5), Cuero Endurecido (x2), Hierro (x2), Madera Endurecida (x2), Resina (x1)	384	786
Munición de Punta Ancha (x10)	15	1 hora	Hierro (x1), Madera (x1), Piedra de Afilar (x1), Plumas (x1)	69	125
Munición Punzón (x10)	16	1 hora	Acero (x1), Cera de Ogro (x1), Madera Endurecida (x1), Piedra de Afilar (x1), Plumas (x1)	110	224
Puñal	18	4 horas	Acero Oscuro (x1), Ácido para Grabar (x4), Cuero Endurecido (x1), Huesos de Bestia (x4), Madera Endurecida (x1), Piedra de Afilar (x2)	250	534

Diagramas de Maestro					
Nombre	**DO de Artesanía**	**Tiempo**	**Componentes**	**Inversión**	**Precio**
Alabarda Roja	22	11 horas	Acero de Tretogor (x2), Acero Oscuro (x3), Cuero Endurecido (x2), Grasa Lubricante (x2), Madera Endurecida (x6), Piedra de Afilar (x2)	646	1296
Almádena de las Tierras Altas	25	13 horas	Acero Oscuro (x1), Ácido para Grabar (x6), Cuero Endurecido (x1), Grasa Lubricante (x4), Hierro Oscuro (x5), Huesos de Bestia (x10), Madera Endurecida (x10), Meteorito (x1)	772	1440
Arco de Guerra	22	11 horas	Aceite de Cometa (x2), Acero Oscuro (x4), Cera (x4), Cuero Endurecido (x1), Grasa Lubricante (x3), Hilo (x8), Madera Endurecida (x6), Resina (x4)	626	1296
Ballesta de Cazador de Monstruos	24	12 horas	Acero Oscuro (x4), Cera (x3), Cera de Ogro (x4), Cuero Endurecido (x3), Grasa Lubricante (x2), Hierro Oscuro (x3), Hilo (x6), Huesos de Bestia (x4), Madera Endurecida (x6), Resina (x4)	844	1686
Bastón de Cristal	25	13 horas	Aceite de Cometa (x1), Acero (x2), Ácido para Grabar (x4), Cera (x2), Gema (x1), Grasa Lubricante (x3), Madera (x6), Quintaesencia (x4)	623	1296
Bastón de Hierro	20	10 horas	Acero Oscuro (x1), Ácido para Grabar (x4), Cuero (x1), Hierro Oscuro (x4), Madera Endurecida (x1), Quintaesencia (x2)	506	1012
Bracamarte	22	11 horas	Acero Oscuro (x3), Carbón (x1), Cuero Endurecido (x2), Hierro Oscuro (x1), Huesos de Bestia (x7), Madera Endurecida (x1), Resina (x4), Seda (x1)	525	1012
Hacha de Berserker	25	13 horas	Acero (x2), Acero de Mahakam (x4), Cuero Endurecido (x1), Grasa Lubricante (x1), Madera Endurecida (x5), Piedra de Afilar (x1), Resina (x1)	722	1440
Hoja de Vicovaro	24	12 horas	Acero Oscuro (x4), Cenizas (x4), Cuero Endurecido (x3), Hierro Oscuro (x2), Huesos de Bestia (x3), Madera Endurecida (x3), Resina (x4)	660	1282
Jambia	20	5 horas	Aceite Oscurecedor (x1), Acero (x2), Acero Oscuro (x1), Cuero de Dracónido (x1), Madera Endurecida (x1), Piedra de Afilar (x2), Resina (x1)	342	660
Torrwr	25	13 horas	Acero (x2), Acero Oscuro (x5), Cenizas (x4), Cuero Endurecido (x3), Huesos de Bestia (x2), Madera Endurecida (x3), Piedra de Afilar (x1), Resina (x5)	760	1462

Acero Nilfgaardiano

El área que constituía Nilfgaard hace cincuenta años es pobre en minerales, que al parecer se encontraban al pie de las montañas. En el norte, la mayoría de nuestros materiales de forja provienen aparentemente de Kovir y Poviss o de Mahakam. En el sur, Nilfgaard ha tenido que expandirse a Gemmeria, Mag Turga y Maecht para equipar debidamente su maquinaria de guerra. También han tenido el buen tino de asimilar las técnicas de manufactura de sus vasallos.

~Brandon de Oxenfurt



Diagramas de Armaduras

Diagramas de Novicio					
Nombre	**DO de Artesanía**	**Tiempo**	**Componentes**	**Inversión**	**Precio**
Capacete con Anteojos	15	4 horas	Huesos de Bestia (x1), Acero (x3)	152	300
Escudo de Cuero	12	3 horas	Cuero (x1), Hierbas para Curtir (x1), Madera (x2)	37	74
Escudo Temerio	16	4 horas	Cera de Ogro (x3), Cuero Endurecido (x1), Hierro (x1), Madera Endurecida (x4)	172	342
Gambesón	10	5 horas	Hilo (x7), Lino (x6)	75	150
Gambesón Aedirniano	12	6 horas	Cuero (x2), Hilo (x6), Lino (x6)	128	362
Gambesón con Forro	15	8 horas	Algodón (x11), Hierbas para Curtir (x4), Hilo (x6), Lino (x4), Lino de Doble Trenzado (x5)	187	374
Gorro con Forro	13	4 horas	Cera (x4), Cuero (x2), Hilo (x7), Lino de Doble Trenzado (x2)	129	262
Gorro de Arquero de Verden	10	3 horas	Cera (x3), Cuero (x1), Hilo (x6), Lino (x2)	70	150
Pantalón Acolchado	14	7 horas	Algodón (x9), Cuero (x1), Hilo (x4), Lino (x5)	94	186
Pantalón con Forro	15	8 horas	Hilo (x6), Lino de Doble Trenzado (x4)	106	336
Pantalón de Jinete	13	7 horas	Hilo (x4), Lino (x5)	57	112
Rodela de Acero	15	4 horas	Acero (x1), Cuero Endurecido (x1), Madera Endurecida (x1)	112	224

Diagramas de Adepto					
Nombre	**DO de Artesanía**	**Tiempo**	**Componentes**	**Inversión**	**Precio**
Almete Temerio	18	5 horas	Acero (x4), Cuero (x2), Cuero Endurecido (x2), Grasa Lubricante (x1)	352	712
Armadura de Alabardero Redania	17	9 horas	Acero de Tretogor (x5), Ácido para Grabar (x2), Cuero (x1), Cuero Endurecido (x1), Hierbas para Curtir (x4), Hilo (x3)	421	600
Brigandina	16	8 horas	Cuero (x3), Cuero Endurecido (x3)	228	450
Cofia de Malla	16	4 horas	Acero (x4)	192	374
Escudo de Incursor de Skellige	18	5 horas	Acero Oscuro (x1), Cera de Ogro (x1), Cuero (x1), Huesos de Bestia (x5), Madera Endurecida (x5)	240	486
Escudo de Lágrima de Acero	17	5 horas	Acero (x4), Acero Oscuro (x1), Cuero (x1)	302	600
Escudo Kaedwení	19	5 horas	Acero Oscuro (x1), Cera (x2), Cera de Ogro (x5), Cuero (x1), Huesos de Bestia (x7), Madera Endurecida (x5)	300	600
Gorro Endurecido	17	5 horas	Cera de Ogro (x1), Cuero (x1), Cuero Endurecido (x3), Hilo (x4), Lino de Doble Trenzado (x3)	260	524
Grebas Redanias	17	9 horas	Acero de Tretogor (x3), Algodón (x3), Cuero (x1), Cuero Endurecido (x1), Hierbas para Curtir (x3), Hilo (x5)	295	600
Jubón de Cuero Lyrio	18	9 horas	Acero (x1), Cuero (x2), Cuero Lyrio (x4), Hilo (x4), Lino (x4)	392	786
Pantalón Acorazado	16	8 horas	Acero (x1), Cuero (x1), Cuero Endurecido (x2), Hilo (x5)	187	374
Pantalón de Cuero Lyrio	18	9 horas	Acero (x1), Cuero (x2), Cuero Lyrio (x4), Hilo (x4), Lino (x4)	392	786

Diagramas de Maestro					
Nombre	DO de Artesanía	Tiempo	Componentes	Inversión	Precio
Armadura Pesada de Hindarsfjall	22	11 horas	Aceite de Cometa (x1), Acero Oscuro (x4), Cenizas (x1), Cuero Endurecido (x1), Hilo (x5), Huesos de Bestia (x4)	469	1124
Casco de Skellige	22	6 horas	Aceite de Cometa (x1), Acero Oscuro (x4), Cuero Endurecido (x2), Hilo (x6), Huesos de Bestia (x5)	527	1050
Coraza	19	10 horas	Aceite de Cometa (x1), Acero (x5), Ácido para Grabar (x4), Cera de Ogro (x1), Cuero Endurecido (x3), Hilo (x7)	468	937
Coraza Nilfgaardiana	24	12 horas	Aceite de Cometa (x2), Aceite Oscurecedor (x1), Acero Oscuro (x5), Cenizas (x10), Cuero (x1), Cuero Endurecido (x1), Lino (x3)	637	1274
Gran Yelmo	19	5 horas	Acero (x5), Cera de Ogro (x2), Cuero Endurecido (x3), Hilo (x6), Lino (x1)	431	862
Grebas de Placas	19	10 horas	Aceite de Cometa (x1), Acero (x5), Ácido para Grabar (x4), Cera de Ogro (x1), Cuero Endurecido (x3), Hilo (x7)	468	798
Grebas Nilfgaardianas	24	12 horas	Aceite (x4), Aceite de Cometa (x2), Aceite Oscurecedor (x1), Acero Oscuro (x5), Cenizas (x10), Cuero (x1), Cuero Endurecido (x1), Lino (x1)	631	1274
Pavés	19	5 horas	Acero (x1), Cera de Ogro (x1), Cuero Endurecido (x3), Grasa Lubricante (x2), Madera Endurecida (x10)	378	750
Pavés Nilfgaardiano	22	6 horas	Aceite Oscurecedor (x1), Acero Oscuro (x1), Ácido para Grabar (x2), Cenizas (x10), Cera de Ogro (x1), Cuero Endurecido (x3), Grasa Lubricante (x2), Madera Endurecida (x10)	450	900
Polainas de Malla Pesadas de Hindarsfjall	22	11 horas	Aceite de Cometa (x1), Acero Oscuro (x4), Cenizas (x1), Cuero Endurecido (x1), Hilo (x5), Huesos de Bestia (x4)	469	1124
Yelmo Nilfgaardiano	24	6 horas	Aceite (x5), Aceite de Cometa (x1), Aceite Oscurecedor (x1), Acero Oscuro (x5), Cenizas (x10), Cuero Endurecido (x1)	552	1200

Insignias de Paveses

El pavés es un escudo de gran altura, un tanto curvado a izquierda y derecha. En Nilfgaard, muchos de los cuerpos (salvo la caballería, por supuesto) llevan paveses, normalmente ornados con alguna variante del Gran Sol. Estas distinciones pueden resultar de importancia si te encuentras en Velen o en la Aedirn ocupada. Hay una gran diferencia entre insultar a un infante en una taberna o a un miembro de la Brigada Impera. Cabe esperar que uno nunca se cruce con un soldado de la Impera, con su salamandra plateada. Si eso sucede, significa que el propio Emperador está cerca y que será mejor que te hagas un ovillo bajo una mesa y esperes la muerte.

~Brandon de Oxenfurt

Diagramas de Artesanía del Pueblo Antiguo

Diagramas de Armas

Diagramas de Maestro					
Nombre	**DO de Artesanía**	**Tiempo**	**Componentes**	**Inversión**	**Precio**
Arco de Viaje Élfico	22	11 horas	Acero Oscuro (x2), Ácido para Grabar (x3), Cera (x4), Cuero (x1), Grasa Lubricante (x5), Hilo (x4), Huesos de Bestia (x2), Madera Endurecida (x4), Plumas (x3), Quintaesencia (x1)	432	862
Ballesta Pesada Enana	24	12 horas	Acero de Mahakam (x3), Cera de Ogro (x5), Cuero Endurecido (x2), Hierro Oscuro (x1), Hilo (x4), Madera Endurecida (x5)	632	1274
Bastón Gnómico	22	11 horas	Aceite Oscurecedor (x3), Acero Oscuro (x1), Lino de Doble Trenzado (x1), Madera Endurecida (x6), Quintaesencia (x5)	682	1364
Cuchillo de Carnicero Enano	19	10 horas	Aceite de Cometa (x1), Acero de Mahakam (x2), Arcilla de Río (x5), Cuero (x1), Madera Endurecida (x1), Piedra de Afilar (x1)	374	750
Espada Meteorítica	20	10 horas	Ácido para Grabar (x4), Cuero (x2), Grasa Lubricante (x4), Madera Endurecida (x2), Meteorito (x5), Piedra de Afilar (x1)	650	1312
Guja Élfica	19	10 horas	Acero (x1), Acero Oscuro (x4), Cuero (x4), Grasa Lubricante (x4), Madera Endurecida (x6), Piedra de Afilar (x2), Plumas (x3)	692	1386
Hacha Enana	24	12 horas	Acero de Mahakam (x3), Ácido para Grabar (x4), Arcilla de Río (x2), Carbón (x3), Cuero Endurecido (x2), Madera Endurecida (x4), Piedra de Afilar (x1)	555	1110
Martillo de Guerra de Mahakam	22	11 horas	Aceite de Cometa (x2), Acero de Mahakam (x3), Arcilla de Río (x4), Cuero Endurecido (x2), Grasa Lubricante (x3), Lino (x1), Madera Endurecida (x3), Piedra de Afilar (x1), Piel de Lobo (x1)	675	1350
Messer Élfico	19	10 horas	Acero Oscuro (x3), Ácido para Grabar (x1), Cuero (x3), Madera Endurecida (x2), Piedra de Afilar (x1), Seda (x1)	446	892
Rondel Mediano	19	10 horas	Aceite Oscurecedor (x1), Acero Oscuro (x2), Cuero Endurecido (x1), Grasa Lubricante (x2), Madera Endurecida (x1), Piedra de Afilar (x3)	364	726
Sable de Caballería Vrihedd	24	12 horas	Acero Oscuro (x4), Arcilla de Río (x4), Grasa Lubricante (x4), Madera Endurecida (x2), Piedra de Afilar (x3), Seda (x1)	558	1117

De Caza por las Colinas

La gente dice que los Isleños tién una tradición. Cuando un hombre se vuelve demasiao viejo pa luchar y ve cómo sacerca el ocaso de su vida, sadentra en el bosque a cazar un oso con una daga. ¡Je! Asín pué acabar con su vida a su manera y quedar de puta madre. Mi menda no ve acercarse el ocaso de su vida, pero una vez me pasó algo parecío. Hace dos años estaba en los cerros, por los montes de Mahakam, viajando hacia Lyria. Tenía más frío que las tetas de una bruja y yo estaba hasta los mesmísimos de cecina y fruta seca. Hora de cazar algo. Rondaba por los cerros con mi ballesta, buscando un ciervo o algo asín cuando, de repente, oí algo que se abalanzaba hacia mí. Meché a un lao justo a tiempo y mencontré delante de un jabalí con mala cara, bien grande, de un metro de largo hasta la cruz. Le pegué un tiro con mi ballesta pero no cayó, y en un instante se mechó encima y me rajó la pierna con los colmillos. Con la ballesta descargá y el puerco encima, saqué mi cuchillo. Es de los buenos, de Mahakam, y estaba recién afilao. El jabalí y yo forcejeamos como condenaos pero no hay ná mejor que el acero de Mahakam.

~Rodolf Kazmer

Diagramas de Gran Maestro					
Nombre	**DO de Artesanía**	**Tiempo**	**Componentes**	**Inversión**	**Precio**
Ballesta de Mano Gnómica	25	13 horas	Aceite de Cometa (x1), Aceite Oscurecedor (x2), Acero Oscuro (x2), Cera (x2), Grasa Lubricante (x1), Hilo (x4), Madera Endurecida (x2), Resina (x2)	317	634
Bastón de Marcha Élfico	25	13 horas	Acero Oscuro (x1), Gema (x1), Grasa Lubricante (x6), Madera Endurecida (x6), Oro (x1), Piel de Lobo (x2), Quintaesencia (x3), Seda (x1)	735	1470
Gwyhyr Gnómico	25	13 horas	Ácido para Grabar (x2), Aceite Oscurecedor (x1), Acero Oscuro (x1), Cuero Endurecido (x1), Dimerita (x2), Grasa Lubricante (x4), Madera Endurecida (x2), Piedra de Afilar (x6)	894	1628
Hacha Negra Gnómica	25	13 horas	Acero Oscuro (x3), Cera de Ogro (x1), Cuero Endurecido (x2), Dimerita (x1), Madera Endurecida (x4), Piedra de Afilar (x1)	688	1376
Hoja de Tir Tochair	26	13 horas	Acero Oscuro (x1), Cenizas (x4), Cuero de Dracónido (x1), Cuero Endurecido (x1), Dimerita de Mahakam (x2), Grasa Lubricante (x4), Madera Endurecida (x2), Piedra de Afilar (x1)	888	1776
Lucerna Enana	25	13 horas	Acero de Mahakam (x3), Cera de Ogro (x1), Cuero Endurecido (x3), Madera Endurecida (x6), Piedra de Afilar (x1)	624	1248
Mangual Meteorítico	25	13 horas	Acero Oscuro (x1), Cuero Endurecido (x1), Grasa Lubricante (x1), Madera Endurecida (x1), Meteorito (x5), Piedra de Afilar (x1)	676	1352
Munición de Impacto Enana (x5)	20	1/2 hora	Acero de Mahakam (x1), Cera de Ogro (x2), Hierro (x1), Madera Endurecida (x1), Plumas (x1)	184	100
Munición Desgarradora Élfica (x5)	20	1/2 hora	Acero Oscuro (x1), Cera de Ogro (x1), Hilo (x1), Madera Endurecida (x1), Piedra de Afilar (x2), Plumas (x2), Resina (x1)	185	100
Zefhar Élfico	25	13 Horas	Acero Oscuro (x3), Ácido para Grabar (x6), Cera de Ogro (x8), Cuero (x2), Grasa Lubricante (x9), Hilo (x8), Huesos de Bestia (x4), Madera Endurecida (x8), Plumas (x4), Quintaesencia (x2)	830	1660



Armadura Élfica

La armadura de los elfos es desconcertante. Da la impresión de que solo lleven armadura acolchada o de cuero, quizá con pequeños añadidos metálicos. Los únicos elfos que he visto con armadura metálica, como cota de malla ligera, eran individuos scoia'tael curtidos que habían dado la espalda a muchas tradiciones élficas. Sé que los elfos están un tanto obsesionados con la estética pero asumo que esta carencia de armadura pesada se debe a algún tipo de fijación natural o a que sus armaduras están tan infundidas de magia que las protecciones metálicas les resultan innecesarias.

~Brandon de Oxenfurt

Diagramas de Armaduras

Diagramas de Maestro					
Nombre	DO de Artesanía	Tiempo	Componentes	Inversión	Precio
Armadura Scoia'tael	20	20 horas	Aceite de Cometa (x2), Aceite Oscurecedor (x4), Acero Oscuro (x12), Ácido para Grabar (x12), Cenizas (x11), Grasa Lubricante (x10), Hilo (x9), Lino de Doble Trenzado (x8), Madera Endurecida (x13), Piel de Lobo (x3)	1738	3486
Escudo Élfico	20	5 horas	Ácido para Grabar (x4), Acero Oscuro (x2), Cera de Ogro (x2), Cuero Endurecido (x5), Grasa Lubricante (x2), Madera Endurecida (x5)	528	1050
Jubón Protector Mediano	18	9 horas	Algodón (x7), Hilo (x10), Lino de Doble Trenzado (x2), Seda (x4)	281	562
Manto Enano	18	9 horas	Aceite de Cometa (x2), Cera de Ogro (x10), Cuero (x6), Cuero Endurecido (x12), Grasa Lubricante (x7), Hilo (x10), Piel de Vaca (x1), Resina (x10)	1050	2100
Rodela Gnómica	22	6 horas	Aceite de Cometa (x1), Acero Oscuro (x3), Ácido para Grabar (x4), Cuero (x1), Grasa Lubricante (x1)	335	674

Diagramas de Gran Maestro					
Nombre	DO de Artesanía	Tiempo	Componentes	Inversión	Precio
Armadura Gnómica de Soldados Dragón	25	25 horas	Aceite de Cometa (x2), Aceite Oscurecedor (x4), Acero Oscuro (x12), Ácido para Grabar (x14), Dimerita de Mahakam (x2), Grasa Lubricante (x10), Hilo (x15), Lino de Doble Trenzado (x5), Meteorito (x1)	2131	4274
Coraza de Mahakam	28	28 horas	Aceite de Cometa (x1), Aceite Oscurecedor (x2), Acero de Mahakam (x12), Ácido para Grabar (x12), Cera de Ogro (x3), Cuero Endurecido (x5), Dimerita de Mahakam (x2), Grasa Lubricante (x8), Hilo (x10), Meteorito (x2)	2645	5286
Cota de Malla Gnómica	24	24 horas	Aceite Oscurecedor (x1), Acero Oscuro (x8), Cuero (x2)	736	1462
Pavés de Mahakam	26	7 horas	Ácido para Grabar (x3), Acero de Mahakam (x2), Cera de Ogro (x11), Cuero (x1), Cuero Endurecido (x5), Grasa Lubricante (x2), Madera Endurecida (x10)	788	1574

Diagramas de Mejoras de Armadura

Diagramas de Novicio					
Nombre	**DO de Artesanía**	**Tiempo**	**Componentes**	**Inversión**	**Precio**
Cuero Tachonado	14	3 horas	Cuero (x1), Hierro (x1), Hilo (x1)	61	120
Fibra	14	3 horas	Hilo (x2), Lino de Doble Trenzado (x1)	28	60

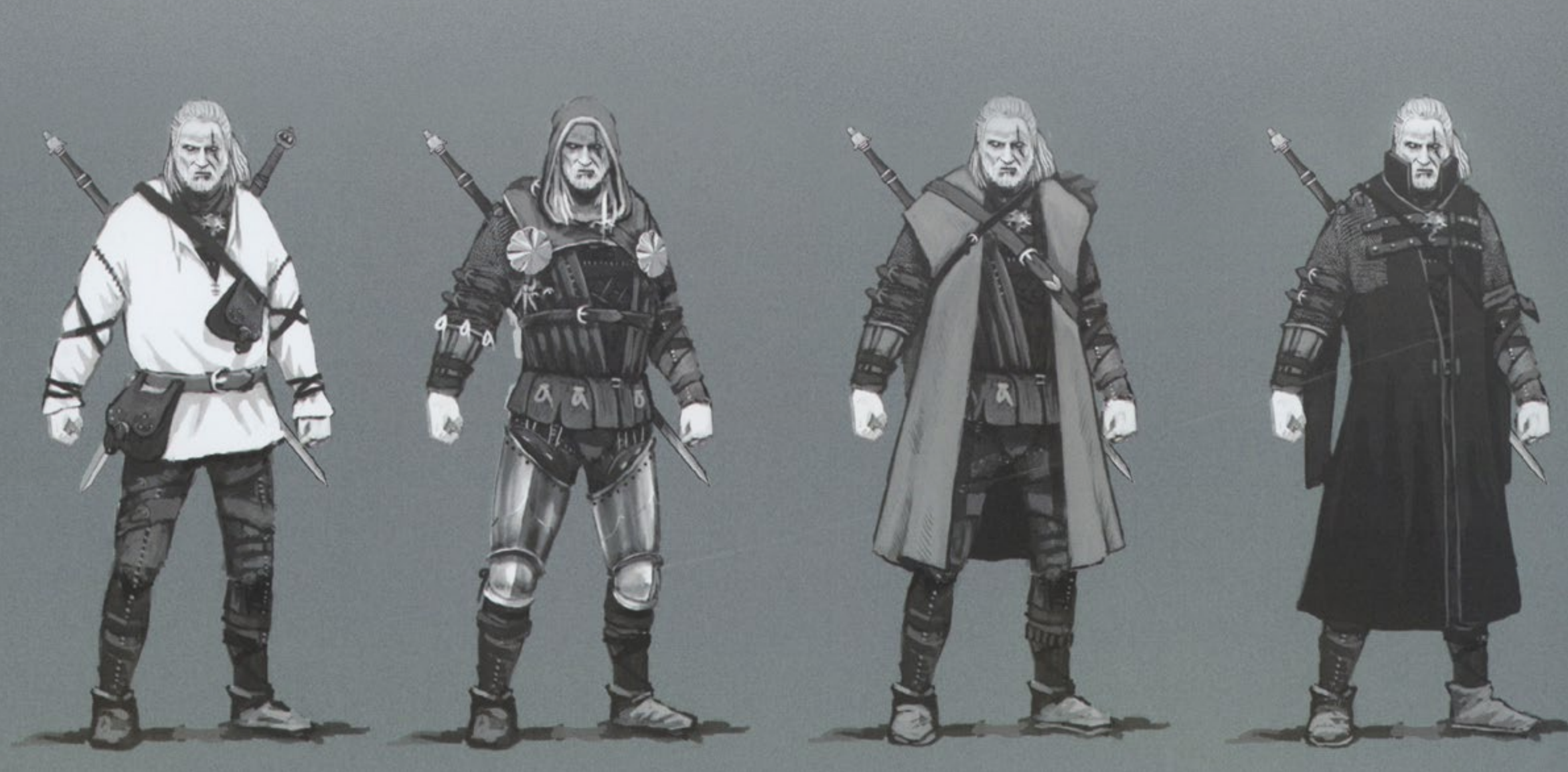
Diagramas de Adepto					
Nombre	**DO de Artesanía**	**Tiempo**	**Componentes**	**Inversión**	**Precio**
Acero	18	5 horas	Acero (x2), Ácido para Grabar (x2), Hilo (x3)	109	217
Cuero Endurecido	16	4 horas	Cera (x3), Cuero (x1), Cuero Endurecido (x1), Hilo (x5)	97	195
Malla	17	5 horas	Acero (x2)	96	187

Diagramas de Maestro					
Nombre	**DO de Artesanía**	**Tiempo**	**Componentes**	**Inversión**	**Precio**
Mejora Élfica	24	6 horas	Acero Oscuro (x1), Cuero Endurecido (x1), Hilo (x5), Plumas (x1)	149	300
Mejora Enana	24	6 horas	Acero de Mahakam (x1), Carbón (x1), Hilo (x5), Piel de Lobo (x1)	144	292

Acero de Mahakam

El mejor acero de tol mundo se hace en los montes de Mahakam. Pués discutírmelo hasta que la puñetera cara se te ponga azul pero no va a dejar de ser verdá. Probablemente, los enanos seamos los mejores fundidores del mundo y en Mahakam acaban de refinar entoavía más la técnica. ¿Por qué te crees que a los clanes de las montañas les molestan tan poco los humanos? Si Mahakam te da la espalda, pués olvidarte de su acero.

~Rodolf Kazmer







La Magia de la Herrería

¿Alguna vez has visto a un herrero coger un puñao de flechas rotas, algo de cuero y un casco partío y hacer una espada? Eso es magia y lo demás son tontás.

~Rodolf Kazmer

Reparaciones Parciales

Estas reglas para reparaciones solo contemplan la reparación completa de un objeto. La habilidad de Artesano Remendar permite reparar parcialmente un elemento de equipo. Si tu personaje se encuentra en una situación desesperada en la que necesita mejorar el estado de su arma o armadura y no cuenta con el tiempo, el dinero o los materiales para repararla completamente, tal vez sea buena idea contratar los servicios de un Artesano (35 coronas por objeto) para que realice una reparación parcial con su habilidad Remendar.

Desmontar y Arreglar

Desmontar Armas y Armaduras

Cuando desmontas un arma o un elemento de armadura, la reduces a los componentes que la forman. Sin embargo, parte de dichos componentes quedarán dañados en el proceso: recuperas la mitad de cada tipo de componente (mínimo, 1 de cada).

Arreglar Armas y Armaduras Rotas

Cuando un arma o armadura está rota (es decir, cuando ha perdido toda su Fiabilidad o CP por golpes o cualquier otra razón), deja de funcionar. Se puede reparar cualquier arma o armadura mediante una tirada de Artesanía. El proceso de reparación es sencillo, debes seguir los siguientes pasos:

Recuperarla

No puedes arreglar un arma o armadura si no la tienes a mano. No necesitas todas las piezas, pero sí la base.

Obtener los Materiales

Para restaurar un arma o armadura, tienes que aportar algunos de los materiales originales para sustituir las piezas rotas. Debes reunir 1 unidad de cada material indicado en su diagrama original.

Herramientas

Reparar armas o armaduras requiere, en todo caso, las mismas herramientas necesarias para fabricarlas.

Tirada

Al arreglar un arma o armadura debes realizar una tirada de Artesanía con una DO igual a la DO de Artesanía original del objeto en cuestión menos 5. Por cada runa, glifo o mejora que tuviera el objeto, la DO aumenta en 2. Si superas esta prueba, reparas el objeto. Si fallas esta tirada, el objeto sigue roto y los materiales que invertiste en las reparaciones se desperdician. Como sucede en las tiradas de artesanía normales, puedes realizar una prueba para recuperar la mitad de los materiales con la misma DO que la tirada de Artesanía que acabas de realizar.

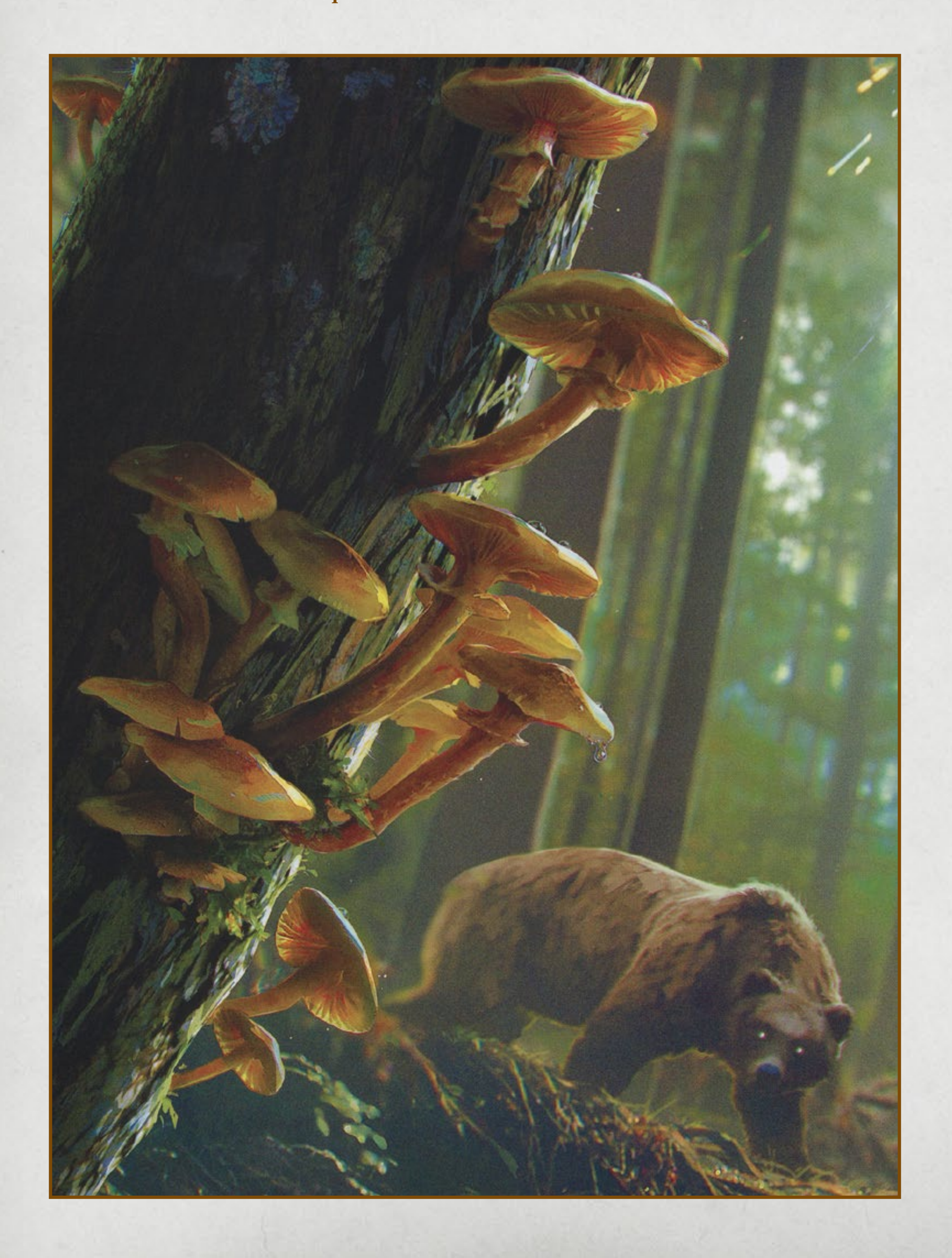
Sistema de Alquimia

El procedimiento para elaborar productos alquímicos en *The Witcher* se divide en tres sencillos pasos:

1. Determinar si cuentas con la fórmula adecuada.

2. Determinar si posees las sustancias.

3. Realizar una tirada de Alquimia.



Cazar Tripas

A veces este mundo es un lugar mágico de cojones. La idea de que un enano como yo pueda sacarse cientos de coronas vendiendo unas cuantas bolsejas dentresijos sacaos dun puñao de condenaos monstruos es pa mear y no echar gota.

~Rodolf Kazmer

Sustancias Alquímicas

La alquimia se basa en nueve sustancias alquímicas especiales. Puedes extraer una misma sustancia de muchas materias primas distintas. Los alquimistas recogen, excavan o extirpan toda clase de cosas para reunirlas.


Azogue


Azufre


Caelum


Cinabrio


Éter


Fulgur


Rebis


Sol


Vitriolo

Determinar si Cuentas con la Fórmula

En *The Witcher*, cada producto alquímico que puedes fabricar o comprar cuenta con una fórmula que sirve de receta: indica todas las sustancias necesarias y cómo procesarlas para obtener el efecto deseado. Contar con las instrucciones explícitas de una fórmula físicamente ante ti te proporciona un +2 a tu prueba de Alquimia para elaborar el compuesto. Como alternativa, si te resulta más cómodo, puedes reducir en 2 la dificultad.

Determinar si Posees las Sustancias

Las fórmulas siempre indican la clase de sustancias alquímicas necesarias para el producto que se elabora, así como las cantidades precisas. En la alquimia no se especifica la materia prima de la que debes obtener cada sustancia, solo es necesario que emplees suficiente de cada tipo y en la proporción justa. Para terminar, necesitas **equipo de alquimia**, una herramienta sin la cual es imposible practicar esta actividad.

Realizar la Tirada de Alquimia

Una vez cuentes con las sustancias es hora de elaborar el producto. En cada fórmula se indica cuánto se tarda en confeccionarlo y la dificultad que conlleva. Para empezar, indica al DJ que te tomas el tiempo necesario. Cuando termine dicho tiempo, haz una tirada de Alquimia con una DO igual a la **dificultad** de la fórmula. Si la superas, has elaborado una dosis del producto. Si la fallas, no has refinado las sustancias lo suficiente o las has mezclado demasiado pronto y el resultado es inútil.

Recuperación (Paso Opcional)

Justo después de fallar tu tirada de Alquimia, tienes la oportunidad de recuperar algunas materias primas de tu creación fallida. Puedes realizar una segunda tirada de Alquimia con una DO igual a la dificultad de la fórmula. Si la superas, recuperas en su forma original una de las sustancias alquímicas que empleaste.



Sustancias



Azogue

Nombre	Dis.	Localización	Cantidad	DO de Forrajear	Peso	Precio
Cortinarius	E	Bosques	1d6 unidades	15	0,1	18
Esencia Acuática	R	Sumergidos y sirenas	N/A	N/A	0,1	46
Garra de Nekker	E	Nekkers	N/A	N/A	0,5	40
Hígado de Trol	R	Trols de roca	N/A	N/A	1	87
Muérdago	E	Campos y bosques	1d6 unidades	15	0,1	8
Polvo Infundido	R	Apariciones, damas del mediodía, grifos y gólems	N/A	N/A	0,1	146
Saliva de Hombre Lobo	R	Hombres lobo	N/A	N/A	0,1	60



Azufre

Nombre	Dis.	Localización	Cantidad	DO de Forrajear	Peso	Precio
Agua Ducal	C	Montañas y bajo tierra	1d10 unidades	12	0,1	20
Azufre	C	Montañas y bajo tierra	1d10 unidades	12	0,1	14
Cicuta Menor	U	Campos	2d6 unidades	10	0,1	2
Hojas de Balisa	C	Campos	1d10 unidades	12	0,1	8
Madreselva	C	Campos	1d10 unidades	12	0,1	21
Médula de Ghul	R	Ghuls	N/A	N/A	0,5	80
Optima Mater	R	Montañas y bajo tierra	1d6/2 unidades	18	0,1	100



Caelum

Nombre	Dis.	Localización	Cantidad	DO de Forrajear	Peso	Precio
Brionia	C	Montañas y ciudades	1d10 unidades	12	0,1	8
Dientes de Vampiro	R	Katakans	N/A	N/A	0,1	150
Extracto Venenoso	E	Ghuls, brujas sepulcrales, endriagos, arachas, wyvernos	N/A	N/A	0,1	38
Heces de Demonibestia	R	Demonibestias o territorios de demonibestias	1d6/2 unidades	20	1	106
Lengua de Bruja Sepulcral	R	Brujas sepulcrales	N/A	N/A	0,5	80
Lengua de Sumergido	R	Sumergidos	N/A	N/A	0,5	86
Moho Verde	C	Cuevas	1d10 unidades	12	0,1	8
Veneno de Arachas	R	Arachas	N/A	N/A	0,5	76

Ojo de Tritón

Aparentemente, es preciso pulverizar determinados ingredientes alquímicos para que sean efectivos. Según entiendo, te haces con el ingrediente en cuestión, lo secas concienzudamente en un horno y luego lo mueles y tamizas de modo que solo quede el polvo. Uno de mis alumnos contrajo una terrible neumonía tras inhalar una cantidad importante de polvo de culebra. Por lo que parece, debería haber usado algún tipo de máscara. Pese a existir estos peligros, es preferible elaborar el polvo uno mismo que comprarlo. No sé qué aspecto tiene el polvo de ojo de tritón y no creo que haya otra manera de poner a prueba su fiabilidad aparte de adquirirlo, mezclarlo con otras sustancias terriblemente caras y comprobar si funciona. Si no es así, no ganarás mucho yendo al mercader y diciéndole "¡No era ojo de tritón!"; eso suponiendo que el muy zorro no se haya largado con tu dinero.

~Brandon de Oxenfurt

Comprar

También están proliferando las tiendas de componentes alquímicos. Para la gente más humilde, que siempre desea que sus milagros sean baratos, hay lugares con colas de rata, cucarachas secas y vómito de gato. Para los modernos adinerados, entre los que se ha puesto de moda esta actividad, hay zalameros vendedores que ofrecen "Fiestas de Alquimia" en los hogares de la élite, donde hacen demostraciones de algunas fórmulas sencillas y venden caros ingredientes. Si deseas adquirir un libro de alquimia o pagar por un servicio alquímico, asegúrate de escoger un establecimiento que lleve abierto el tiempo suficiente como para tener una gruesa capa de polvo en los estantes y no prestes atención al pillo que rondará por fuera, listo para decir cuando salgas "Esas cosas de alquimia son caras, ¿no, señor? Sé de un tipo que puede dejárselas a buen precio". Los que no saben el aspecto que debería tener el polvo de bruja sepulcral son presa fácil para los charlatanes.
~Brandon de Oxenfurt



Cinabrio

Nombre	Dis.	Localización	Cantidad	DO de Forrajear	Peso	Precio
Acónito	E	Campos, bosques y montañas	1d6 unidades	15	0,1	9
Fósforo	E	Montañas y bajo tierra	1d6 unidades	15	0,5	20
Huevo de Grifo	R	Grifos o nidos de grifo	1d6 unidades	15	1	150
Plumas de Grifo	R	Grifos	N/A	N/A	0,1	148
Quitina de Arachas	R	Arachas	N/A	N/A	5	106
Raíz de Mandrágora	R	Campos y bosques	1d6/2 unidades	18	0,1	65
Saliva de Endriago	E	Endriagos	N/A	N/A	0,1	38



Éter

Nombre	Dis.	Localización	Cantidad	DO de Forrajear	Peso	Precio
Esclerodermo	U	Bosques y cuevas	2d6 unidades	10	0,1	5
Esencia de Aparición	R	Apariciones	N/A	N/A	0,1	95
Fruta de Caña Bereber	C	Montañas y pantanos	1d10 unidades	12	0,1	9
Perla	R	Lecho oceánico y costas	1d6/3 unidades	20	0,1	100
Pétalos de Eléboro	E	Bosques	1d6 unidades	15	0,1	19
Pétalos de Ginatia	E	Campos	1d6 unidades	15	0,1	17
Raíz de Malagueta	E	Campos	1d6 unidades	15	0,1	18
Solución de Azogue	R	Montañas o bajo tierra	1d6/2 unidades	18	0,1	77



Fulgur

Nombre	Dis.	Localización	Cantidad	DO de Forrajear	Peso	Precio
Corazón de Gólem	R	Gólems	N/A	N/A	1	167
Embrión de Endriago	R	Endriagos	N/A	N/A	1,5	55
Huevo de Wyverno	R	Wyvernos	N/A	N/A	2	150
Ojos de Arachas	R	Arachas	N/A	N/A	0,5	95
Oreja de Bruja Sepulcral	R	Brujas sepulcrales	N/A	N/A	0,1	134
Polvo de Espectro	E	Apariciones	N/A	N/A	0,1	30
Sebo de Perro	C	Perros y lobos	N/A	N/A	0,1	10
Siempreviva	R	Bajo tierra	1d6/2 unidades	18	0,1	75



Rebis

Nombre	Dis.	Localización	Cantidad	DO de Forrajear	Peso	Precio
Celidonia	C	Campos y bosques	1d10 unidades	12	0,1	8
Colmillo Monstruoso	R	Brujas sepulcrales	N/A	N/A	0,1	90
Corazón de Nekker	E	Nekkers	N/A	N/A	0,5	30
Fibra de Han	E	Campos	1d6 unidades	15	0,1	17
Fragmentos Lunares	R	Montañas o bajo tierra	1d6/2 unidades	18	0,1	91
Piedra de Vino	R	Bodegas	1d6/2 unidades	18	0,5	88
Sesos de Sumergido	E	Sumergidos	N/A	N/A	1	80



Sol

Nombre	Dis.	Localización	Cantidad	DO de Forrajear	Peso	Precio
Cuerdas Vocales de Sirena	R	Sirenas	N/A	N/A	0,1	65
Esencia de Luz	E	Damas del mediodía	N/A	N/A	0,1	43
Hojas de Aloe de Lobo	E	Las Montañas Azules	1d6 unidades	15	0,1	39
Ojo de Demonibestia	R	Demonibestias	N/A	N/A	0,5	149
Ojos de Wyverno	R	Wyvernos	N/A	N/A	0,1	75
Saliva de Vampiro	R	Katakans	N/A	N/A	0,5	155
Verbena	E	Campos	1d6 unidades	15	0,1	18



Vitriolo

Nombre	Dis.	Localización	Cantidad	DO de Forrajear	Peso	Precio
Calcium Equum	C	Montañas y bajo tierra	1d10 unidades	12	0,1	12
Cebada	C	Campos	1d10 unidades	12	0,1	9
Dientes de Nekker	E	Nekkers	N/A	N/A	0,1	30
Fruta de Balissa	C	Campos	1d10 unidades	12	0,1	8
Garra de Ghul	R	Ghuls	N/A	N/A	1	60
Ojo de Cuervo	E	Campos y bosques	1d6 unidades	15	0,1	17
Pétalos de Arrayán Blanco	C	Campos	1d10 unidades	12	0,1	8
Piel de Trol	R	Trols de roca	N/A	N/A	4,5	147
Setas Sewant	E	Cuevas	1d6 unidades	15	0,1	17

Ojo de Demonibestia

Quiero que timagines esto. De verdá, pon en marcha tu imaginación. Vas viajando con un brujo. Has estao por tol norte y ahora tiras pa la ciudá desde vaya usté a saber ánde. Acabas dayudar a este brujo a matar una mala bestia horrible a la que llama demonibestia y tié la amabilidá de dejar que te quedes su famoso tercer ojo. Resulta que sabes que si llevas esa cosa a la ciudá y encuentras un alquimista pués sacar 149 coronas fácilmente, hasta 200 si encuentras a la persona adecuá. Pero tiés un problema: ¿cómo transportas un ojo del tamaño de una puñetera cabeza humana? Déjame decirte que no es na fácil.

~Rodolf Kazmer

Fórmulas

Alquimia Tradicional

La búsqueda de los alquimistas del modo de convertir plomo en oro tiene su origen en el reinado de Abdank, el mentalmente limitado rey Temerio. Afortunadamente para Temeria, su reino lo gobernaba realmente su mago de corte, Raffard "el Blanco", que mantuvo ocupado a Abdank alimentando su interés por la alquimia. Se prometió fama y fortuna a toda clase de alquimistas a lo largo y ancho del Continente, se les llevó a Temeria, se les ordenó convertir plomo en oro y, cuando no tuvieron éxito, fueron ejecutados. Con el tiempo corrió la voz y dejaron de ir alquimistas a Temeria pero la idea de convertir plomo en oro cuajó entre la comunidad alquímica, que normalmente va escasa de fondos a raíz de tener que comprar escamas de dragón y testículos de demonibestia secos. Cada año surgen nuevos rumores de algún éxito, pero ninguna prueba. Por qué siguen tan obsesionados con este tema, cuando saben que hace mucho que los magos averiguaron cómo convertir plomo en oro, se me escapa.

~Brandon de Oxenfurt

Fórmulas de Novicio				
Nombre	**DO de Alquimia**	**Tiempo**	**Sustancias**	**Precio**
Aliento de Súcubo	14	10 minutos		30
Alucinógeno	12	5 asaltos		47
Amigo del Envenenador	14	10 minutos		24
Hierbas Anestesiantes	12	5 asaltos		18
Líquido Desinfectante	12	5 asaltos		33
Poción Lágrimas de Esposa	14	10 minutos		28
Polvo Base	12	5 asaltos		27
Polvo Coagulante	12	5 asaltos		30
Sales Aromáticas	14	10 minutos		37
Tinta Invisible	11	5 asaltos		22
Tumba de Adda	13	5 asaltos		27

Fórmulas de Adepto				
Nombre	**DO de Alquimia**	**Tiempo**	**Sustancias**	**Precio**
Adhesivo Alquímico	15	10 minutos		52
Cloroformo	16	15 minutos		54
Fuego Rápido	16	15 minutos		67
Solución Ácida	16	15 minutos		84
Veneno Negro	15	10 minutos		67

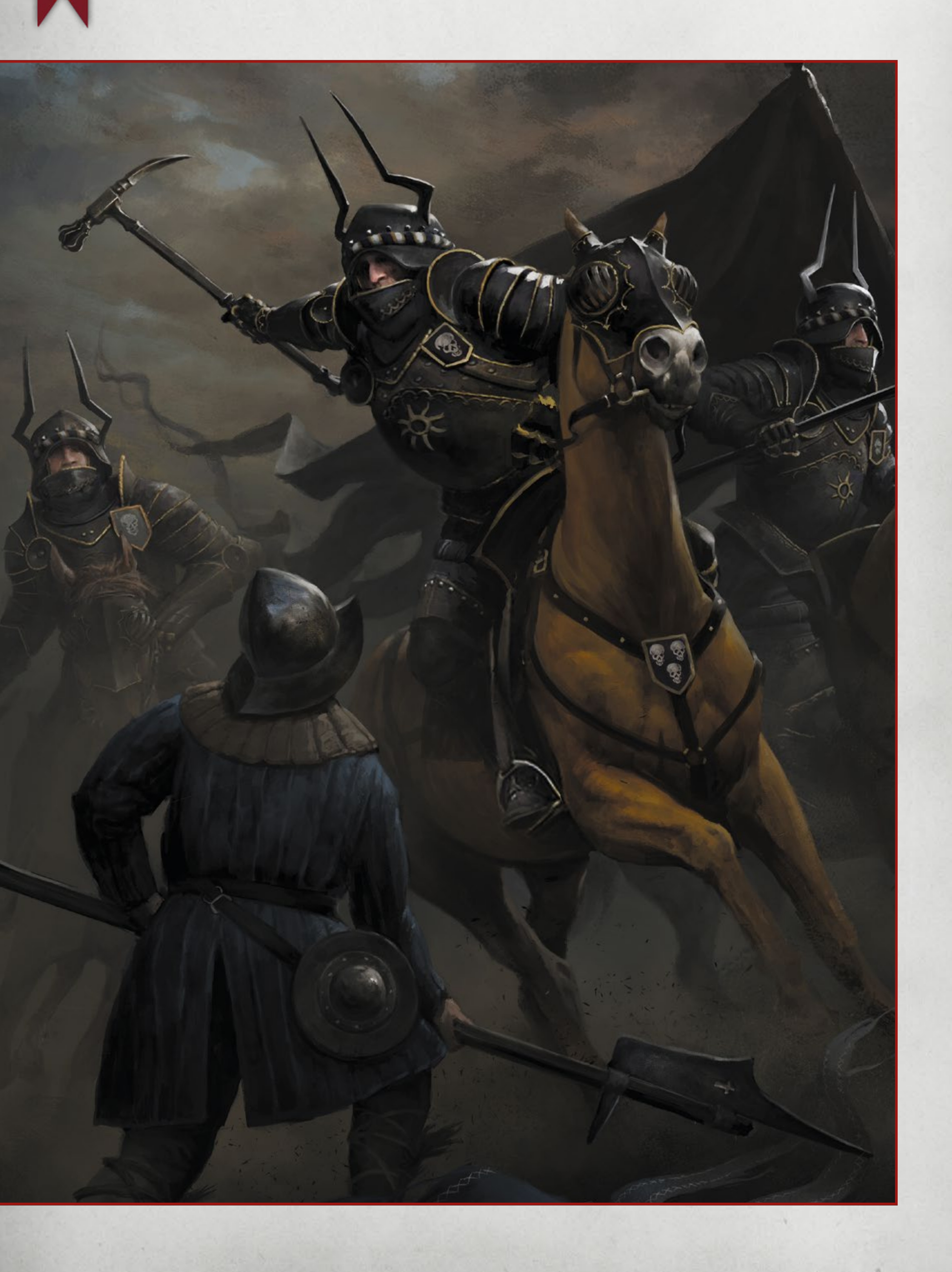
Fórmulas de Maestro				
Nombre	**DO de Alquimia**	**Tiempo**	**Sustancias**	**Precio**
Elixir de Pántagran	17	15 minutos		100
Fisstech	18	½ hora		120
Fuego de Zerrikania	17	15 minutos		97
Furia de Bredan	22	½ hora		142
Lágrimas de Talgar	20	½ hora		118
Poción Perfume	18	½ hora		114

El Diablo Verde

He visto atrocidades a manta a lo largo de las tres guerras. Diantre, estamos sacando armas pa esta guerra que creo que nadie habría creío posibles durante la primera Guerra del Norte. El fuego de Zerrikania es una dellas. Nunca he visto ná peor. En pequeñas cantidades no es pa tanto, pero esas llamas verdes san tragao ciudades enteras.

~Rodolf Kazmer





Combate en The Witcher

"La mano derecha del brujo se elevó rápidamente hacia arriba por encima del hombro derecho mientras que la mano izquierda tiraba con fuerza del cinturón del pecho, gracias a lo cual el pomo de la espada saltó a los dedos. La hoja, saliendo con un silbido de la vaina, describió un corto semicírculo y se detuvo, apuntando con el filo a la bestia atacante. El monstruo, a la vista de la espada, frenó, se detuvo. La gravilla saltó a todos lados. El brujo ni siquiera respiraba."

~Andrzej Sapkowski, *El Último Deseo.*









En *The Witcher* el combate es cruento, sangriento y letal. Cuando las hojas empiezan a oscilar y las flechas a volar, es mejor ser cuidadoso y planear tus movimientos con cautela. Puedes lanzarte a la batalla dando tajos a diestro y siniestro, pero esa estrategia probablemente no te ayudará demasiado en un combate de verdad contra algo más duro que un matón de taberna. Ten siempre presente que el daño puede ser grave y que la muerte nunca se aleja demasiado. Un guerrero táctico siempre llegará más lejos que un demente salvaje.

No te Enfrentes a Grupos

Hasta el guerrero más hábil del mundo tendría problemas si tuviera que enfrentarse a más de un oponente al mismo tiempo. Mientras te enzarzas con un enemigo, otros te atacan por la retaguardia, te derriban bajo su peso o te complican la vida de alguna otra manera. La cuestión es que para luchar tienes que concentrarte... y cuesta concentrarse en más de una persona a la vez. Hay formas de salir adelante en una situación así: poner a todos tus oponentes frente a ti, mantenerlos a raya, embrazar un escudo... Todo eso ayuda, pero nada elimina la base del problema. Tenlo presente cuando te enfrentes a bandidos y monstruos menores, como los nekkers. Uno solo de estos enemigos resulta fácil de matar pero, ¿cómo te las apañarás contra cuatro si cada vez que lanzas tu hoja contra uno te atacan tres más por la espalda?

Saca Partido a tus Ventajas

Siempre deberías aprovechar cada ventaja y hacer que tu estilo de lucha sea tan variado como puedas. ¿Estás en un pantano y hay un cenagal cerca? Lanza allí a tu enemigo y atácale mientras intenta salir nadando. ¿Puedes arrinconar a tu oponente contra un muro para que no pueda escapar? Hazlo. ¿Que los ataques rápidos no hacen suficiente daño para atravesar el blindaje? Prueba con un ataque fuerte o inmoviliza a tu oponente para que un compañero pueda apuñalarlo entre las placas de la armadura. No dejes que tus enemigos se confíen.

No te Desanimes

Puede que te sientas frustrado si no llevas un brujo. Aguanta. Los brujos son auténticas máquinas de matar, pero no son en absoluto los únicos individuos mortíferos que hay en el mundo. Hay muchos otros, como el enano Yarpen Zigrin o el ilustre caballero Eyck de Denesle, que se han enfrentado a los monstruos más peligrosos y, no solo han sobrevivido, sino que han salido victoriosos. Y eso sin mencionar al mercenario sociópata Leo Bonhart, del que se rumorea que ha matado a tres brujos en combate singular.

Enfrentarse a Monstruos sin Plata



Muchas de las personas que se encuentran con monstruos se ven obligadas a luchar contra ellos sin la ayuda de un arma de plata. También suelen verse obligadas a combatir a dichos monstruos sin apoyo mágico ni alquímico. Cuando el pueblo llano se enfrenta a monstruos tiende a usar cebos envenenados o reunir una turba con lanzas y ramas afiladas que inmovilicen a la bestia de modo que el mozo más fuerte y valiente pueda decapitarla con un hacha. Esto sirve contra monstruos menores, pero resulta complicado con seres como grifos y brujas sepulcrales.

Heridas Críticas

Por un lado, existen las heridas y, por otro, las *heridas críticas*. Ambas pueden matarte, pero una herida crítica es cien veces peor. Las heridas normales representan cortes, golpes, rasguños y cosas así: problemas menores que pueden acumularse hasta matarte. Evidentemente, cuanto más daño te cause una herida, más impresionante será.

Las heridas críticas representan daños estructurales en tu cuerpo: heridas que no solo te acercan a las puertas de la muerte, sino que merman la capacidad de tu cuerpo para luchar y funcionar con normalidad. Pueden ser daños estructurales de manera literal, como huesos rotos o fisuras, pero también pueden ser algo menos evidente, como daños cerebrales o en órganos internos. Todas estas heridas son graves y muchas implican hemorragias abundantes u otra forma de daño continuo, así como penalizadores a características o habilidades.

Aunque puedes seguir luchando un tiempo tras sufrir varias heridas menores, recibir una herida crítica supone una cuenta atrás para el final de tu vida; hasta que te curen, tendrás dificultades para combatir y estarás cada vez más cerca de la muerte. Esta clase de heridas son demasiado complejas como para limitarse a vendarlas o a suturarlas. Puedes detener la hemorragia o cerrar la herida, pero necesitarás cirugía invasiva seria y para eso hace falta un doctor. Si puedes arrastrarte hasta uno, te salvarás, pero te llevará un tiempo curarte. Por fortuna, tanto recibir heridas críticas como la gravedad de las mismas depende de la diferencia de habilidad entre tu oponente y tú y del azar.

Combatir Monstruos

Ten presente que luchar contra un monstruo es muy diferente a combatir contra un hombre. Los monstruos tienen capacidades y protecciones especiales que pueden hacer que pelear contra ellos resulte terrible. Para empezar, los monstruos son resistentes a las armas convencionales, por lo que sufren mucho menos daño que una persona normal de las armas que no sean de plata. Si te lanzas a luchar contra, digamos, un grifo y no eres consciente de su resistencia al daño y de su chillido aturdidor, probablemente acabes fatal. Por otro lado, si entras en combate con una demonibestia y sabes que los ruidos fuertes pueden aturdirla, tal vez salgas victorioso contra todo pronóstico. La clave para enfrentarse a los monstruos es el conocimiento. Si se usa de la forma adecuada, una buena base de conocimientos puede hacer que un monstruo deje de ser invencible y que puedas sobrevivir a un encuentro con él.

Luchar con Magia

Los magos son la artillería del mundo de *The Witcher*. Blanden un poder mayor que el de cualquier otra persona del planeta, pero tienen limitaciones y a menudo necesitan la ayuda de otros para sacar el máximo partido a sus capacidades o para que les protejan de los ataques. La peor situación posible para un mago es estar a alcance de cuerpo a cuerpo de un oponente o, esperemos que no, de múltiples oponentes. Tenlo presente tanto si eres un mago que vaya a entrar a menudo en combate como si te enfrentas a magos.

Muchos magos no llevan armadura pesada porque interfiere con el lanzamiento de hechizos, por lo que muchas armas pueden herir a un mago a corto alcance. Esto, combinado con su falta de entrenamiento en combate, hace que muchos magos se mantengan a cierta distancia mediante la teleportación o haciendo que sus aliados sirvan de barrera entre ellos y sus enemigos. Sin embargo, si un mago se mantiene alejado y gestiona bien su Aguante, puede causar efectos catastróficos en el campo de batalla. Recuerda que bastones y amuletos son tus amigos y que tus hechizos pueden resultar volubles.

Combate

Conceptos Básicos

Asaltos

Antes de que empieces a jugar a *The Witcher* tendrás que familiarizarte con el concepto de **asalto**. Un asalto es una unidad de tiempo de alrededor de 3 segundos. Los asaltos indican el orden en el que suceden las cosas durante la partida. Principalmente, los asaltos se emplean en combate, pero el DJ también puede utilizarlos para llevar un registro de la **cuota de pantalla**, es decir, del tiempo que cada uno es el centro de atención durante la partida. Dentro y fuera de un combate, durante un asalto, todos los participantes en la escena tiene una oportunidad de actuar. Estas acciones se realizan de manera simultánea dentro de ese margen de 3 segundos.

Iniciativa

La **iniciativa** mide lo rápido que reaccionan los participantes (normalmente, de un combate) a la situación que se desarrolla a su alrededor. Antes de empezar el primer asalto, se ordena a los jugadores y PNJ (Personajes No Jugadores) del que tenga mayor iniciativa al que tenga menos. Este es el orden en que el DJ les preguntará acerca de las acciones que van a realizar durante ese asalto. Cuando haya terminado con el último, volverá a preguntar a la persona con más iniciativa.

Para determinar tu iniciativa tira 1d10 y súmale tu característica de REF. Si varios personajes empatan, recuerda el número que han obtenido y haz que vuelvan a tirar. Los personajes actúan según su iniciativa original, pero en el orden indicado por la segunda tirada. Aunque hay algunas maneras de alterar tu iniciativa de manera temporal (ver **Desenfundado Rápido**, más adelante), normalmente conservas la misma iniciativa durante todo el combate o escena.

Acciones

En un asalto tienes tiempo suficiente para desplazarte una distancia igual a tu MOV en metros y realizar una acción (no necesariamente en ese orden). Adicionalmente, cada asalto podrás llevar a cabo una acción defensiva sin coste de AGU. Al trepar, la cantidad de metros que puedes desplazarte por turno es igual a tu valor de Salto. La acción debe realizarse antes o después de desplazarte, no puedes dividir tu desplazamiento. Hay acciones que requieren invertir todo el turno, en tal caso no cuentas con tu desplazamiento habitual. Hablar nunca se considera una acción salvo en un **Combate Verbal**.

Línea de Visión, Ángulo de Visión y Encaramiento

Para realizar la mayoría de ataques contra un objetivo, debes tener línea de visión hasta este y estar dentro de un determinado alcance. Tener línea de visión significa que no haya nada entre tu objetivo y tú que bloquee tu capacidad de verlo. Si nada se interpone, tienes una línea de visión despejada. Si hay algo sólido entre los dos, no la tienes. Ver **Usar Cobertura** para situaciones en que los objetos sólidos oculten parcialmente a tu objetivo.

Tu ángulo de visión determina lo que puedes ver a tu alrededor. Todo lo que esté fuera de tu ángulo de visión se considera invisible para ti. Cuando declaras como objetivo a algo que está fuera de tu ángulo de visión, sufres un penalizador de -3 al ataque y no puedes apuntar. Si un enemigo te ataca desde fuera de tu ángulo de visión, recibe un +3 a su ataque.

Normalmente, tu ángulo de visión incluye todo lo que se encuentre frente a ti en un ángulo de 180º que va de hombro a hombro de tu personaje. Si llevas un casco con el efecto **visión limitada**, tu ángulo de visión se reduce a 90º directamente hacia delante. Además, si eres un Brujo, se anula tu bonificador a Advertir/Notar y tu capacidad de rastrear mediante el olfato.

Para terminar, tu encaramiento es sencillamente hacia qué dirección estás orientado y, por tanto, hacia dónde se extiende tu ángulo de visión. Cambiar de encaramiento es gratuito y se considera parte de tu movimiento.

Acciones
Atacar Puedes realizar un ataque, ya sea cuerpo a cuerpo, a distancia o mágico.
Coger/Sacar Objeto o Arma Puedes coger un objeto o arma, o sacar un objeto o arma.
Iniciar Combate Verbal Puedes enzarzarte en **Combate Verbal** con un oponente (ver Combate Verbal, página 176).
Lanzar Magia Puedes lanzar un hechizo o empezar a realizar un ritual (ver **Resolución de Magia**, página 166).
Usar una Habilidad Puedes emplear una habilidad (ver **Resolución de Tiradas**, página 57).
Acciones de Asalto Completo
Correr Si dedicas todo tu turno a correr, puedes desplazarte hasta el triple de tu MOV en metros.
Esquivar Activamente Al emprender esta acción, impones un penalizador de -2 a todo el que intente atacarte a alcance de cuerpo a cuerpo durante este asalto.
Apuntar Si dedicas todo tu turno a apuntar, recibes un +1 a tu próximo ataque a distancia. Puedes apuntar hasta 3 turnos seguidos y recibir un bonificador máximo de +3.
Recuperarte Si dedicas todo tu turno a tomar aliento, puedes recuperar una cantidad de AGU igual a tu característica de REC.

Iniciativa en Grupo

Para acelerar las cosas, puedes elegir a un jugador que sirva como **Líder** de la compañía. El Líder hace una tirada de iniciativa para todo el grupo y a su tirada se suma el valor de REF de cada jugador para establecer la iniciativa de cada uno. Este también es un buen método para determinar la iniciativa de grandes grupos de enemigos.

Retrasar Acción

Puedes optar por actuar en un momento posterior del asalto **retrasando** tu acción. Si decides hacerlo, el orden de iniciativa prosigue con normalidad, pero puedes interrumpir y actuar antes o después de otro personaje con menos iniciativa. Si retienes tu acción hasta el final del asalto, puedes realizarla al final del mismo o sacrificarla. No puedes retrasar tu iniciativa para actuar al inicio del siguiente asalto.

Acciones y Defensas Adicionales

Una vez por asalto, en cualquier momento, puedes gastar 3 puntos de AGU para realizar una acción adicional con un penalizador de -3. Asimismo, si te ves obligado a realizar más de una acción defensiva durante un asalto (reposicionarte, bloquear, etc.), cada acción adicional cuesta 1 AGU. Sin embargo, si tu acción es **Esquivar Activamente**, no te cuesta AGU defenderte.

Usar Miniaturas

Si utilizas miniaturas y una cuadrícula para representar el combate, considera que cada casilla mide 2 metros de lado. Si tienes un valor de MOV impar, considera que tienes un punto más a efectos de determinar cuántas casillas te desplazas.

Luchadores por Casilla

En una casilla de aproximadamente 2x2 m caben entre 3 y 6 criaturas de tamaño humano. Para luchar con comodidad se requiere más espacio: solo puede situarse un personaje por casilla. Dos luchadores sí comparten casilla en el caso de que uno de los dos esté apresando al otro. Si dos personajes declaran que se mantienen juntos en la misma casilla (por ejemplo, para permanecer dentro del área de efecto de un hechizo), no podrán llevar a cabo acciones de combate hasta que se separen.

Modificadores al Ataque

Situaciones (Desde el punto de vista del atacante)	Modificador (Se aplica a la tirada de ataque)
Objetivo inmovilizado	+4
Objetivo esquivando activamente	-2
Objetivo fuera de tu ángulo de visión	-3
Fuera del ángulo de visión del objetivo	+3
Objetivo que se ha desplazado y tiene REF > 10	-3
Desenfundado rápido	-3
Emboscada	+5
De rebote	-5
Deslumbrado o cegado	-3
Apuntar (por asalto)	+1
Objetivo resaltado	+2

Desviación



El diagrama corresponde a la visión en planta del objetivo, asumiendo que el atacante se encuentra en la dirección que indica el resultado 1.
Tira 1d10 para determinar hacia dónde se desvía el proyectil. Tira 1d6 para determinar por cuántos metros se pasa o se queda corto (1d6/2 en caso de desarmar sin armas).

Modificadores a Embestida por Tamaño

Tamaño	Modificador
Pequeño (gato o nekker)	+2
Mediano (tamaño humano)	+0
Grande (trol o caballo)	-2
Enorme (demonibestia)	-4

Cobertura Habitual

Cobertura	CP
Muro de piedra	30
Árbol grande	30
Muro de ladrillo	25
Pared de madera	10
Puerta de madera pesada	15
Puerta de acero	20
Carreta	10
Tienda de campaña	5
Techo de paja	7
Barril de madera	10
Matorrales	7

Alcances y DO

Alcance	DO	Mod.
Bocajarro El objetivo está a medio metro (o menos) o físicamente en contacto contigo.	10	+5
Corto ¼ del alcance indicado para el arma.	15	+0
Medio ½ del alcance indicado para el arma.	20	-2
Largo El alcance indicado para el arma.	25	-4
Extremo 2x el alcance indicado para el arma.	30	-6

Gravedad de Críticos

Superas la Defensa por...	Gravedad de la Herida	Daño Adicional
7-9	Leve	3
10-12	Moderada	5
13-14	Grave	8
15+	Letal	10

Ángulos de Visión





Localización de Daños para Humanoides

Localización	Tirada	Penalizador	Daño
Cabeza	1	-6	x3
Torso	2-4	-1	x1
Brazo D.	5	-3	x1/2
Brazo I.	6	-3	x1/2
Pierna D.	7-8	-2	x1/2
Pierna I.	9-10	-2	x1/2

Localización de Daños para Monstruos

Localización	Tirada	Penalizador	Daño
Cabeza	1	-6	x3
Torso	2-5	-1	x1
Miembro D.	6-7	-3	x1/2
Miembro I.	8-9	-3	x1/2
Cola o Ala	10	-2	x1/2

Grado de Iluminación

Grado de Iluminación	Efecto
Luz Intensa (Sol del desierto o reflejado en la nieve)	-3 a Advertir/Notar y -3 a Ataque y Defensa si se está encarado hacia el sol.
Luz del Día (Luz diurna)	Sin penalizador.
Luz Tenue (Luz de luna)	-2 a Advertir/Notar.
Oscuridad (Noche de luna nueva o profundidades de una caverna)	-4 a Advertir/Notar y -2 a Ataque y Defensa.

Emboscadas

Al atacar de manera furtiva recibes bonificadores. Para emboscar a un enemigo tienes que ser tú quien inicie el combate. Primero, realiza una prueba enfrentada de Sigilo contra Advertir/Notar del objetivo. Si la superas, pasas desapercibido y puedes atacar furtivamente a tu oponente. A continuación, realiza tu ataque. Recibes un bonificador de +5 contra todos los objetivos que no fueran conscientes de tu presencia, aunque estos pueden llevar a cabo una acción defensiva de forma habitual. Si uno de tus objetivos te descubre pero no tiene tiempo de alertar a los demás, mantienes el bonificador contra quienes no estén al tanto. Tras realizar tu ataque de emboscada, todos los presentes realizan una tirada de iniciativa y el combate se desarrolla con normalidad a partir de ese punto. Tu primer ataque (la propia emboscada) no se tiene en cuenta para el orden de iniciativa.

Atacar en grupo

Cuando un personaje recibe ataques cuerpo a cuerpo de múltiples oponentes (adyacentes o a 2 metros o menos si el atacante en cuestión tiene un arma de Largo Alcance), sufre un penalizador de -1 a todas sus acciones defensivas por cada atacante por encima del primero. Por ejemplo, si te rodean 4 nekkers, sufres un -3 a todas tus acciones defensivas.

Daño

El daño se divide en dos categorías: **letal** y **no letal**. Cualquier herida que te acerque a la muerte causa daño letal. Cuando la cantidad de daño letal que has sufrido equivale a tus Puntos de Vida, entras en **Estado Mortal** y empiezas a morir (ver **Muerte y Agonía**). El daño temporal que te incapacita (conmoción, aturdimiento) es daño no letal. Cuando sufras daño no letal, pierdes tantos puntos de AGU como daño habría infligido la amenaza en cuestión. Cuando tu puntuación de AGU llegue a 0 o menos, caes inconsciente y quedas **aturdido**. Para recuperar la consciencia, tu puntuación de AGU debe llegar a 20 (o tu AGU máximo, si este es inferior a 20), aunque eso no elimina automáticamente el aturdimiento, condición de la que debes librarte con normalidad.

En general, ambos tipos de daño se determinan mediante la tirada de diferentes combinaciones de dados de 6 o 10 caras. Cada arma causa también uno de los cuatro tipos de daño posibles: **perforante, cortante, aplastante** y **elemental**.

Ataques Rápidos y Ataques Fuertes

Al emplear la acción de ataque, puedes optar por realizar un **ataque rápido** o un **ataque fuerte**. Un ataque rápido te permite atacar dos veces en un mismo asalto sin penalización. No es necesario que estos ataques se realicen contra el mismo oponente, siempre que tus objetivos estén dentro de tu alcance. Los ataques rápidos pueden ser de gran utilidad cuando te encuentras rodeado por un grupo grande de enemigos.

Cuando haces un ataque fuerte, lanzas un poderoso ataque contra un enemigo con un penalizador de -3 a tu tirada y que causa el doble de daño (duplica el resultado de la tirada de daño normal). Los ataques fuertes son la mejor opción cuando necesitas causar mucho daño a un objetivo lento y con mucha armadura.

- **Arcos:** Cuando realizas un ataque fuerte con un arco, lo tensas al máximo antes de disparar, con lo que sufres el penalizador de -3 habitual y causas el doble de daño. Como lleva un tiempo preparar una flecha, los arcos solo pueden disparar una vez aunque realicen un ataque rápido.
- **Ballestas:** No puedes realizar ataques rápidos ni fuertes con ballestas, dado que tienen una tensión y recorrido fijos.

Localización de impactos

Tras atacar, determina en qué parte del cuerpo has impactado. Salvo que estuvieses intentando acertar en una parte concreta del cuerpo de manera activa, realiza una tirada en la tabla de **Localización de Daño para Humanoides** o **para Monstruos**.

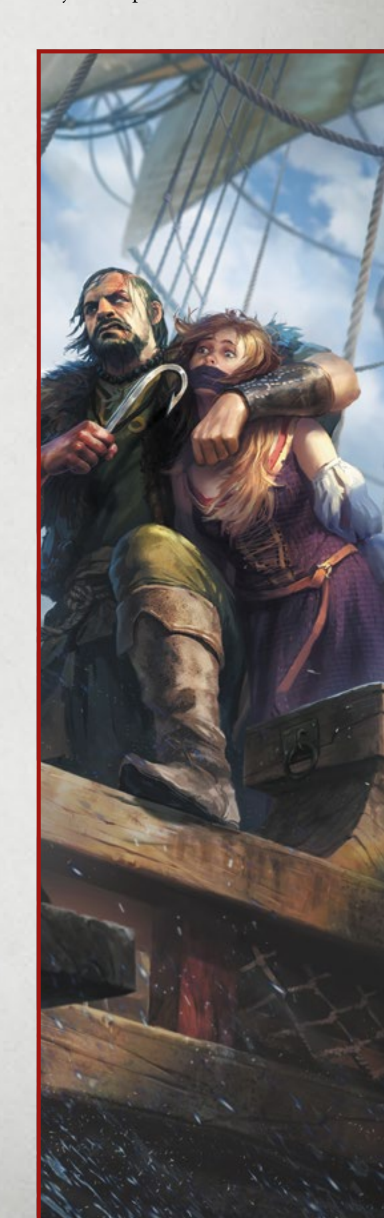
Apuntar a una parte concreta del cuerpo es más difícil, pero puede valer la pena. Cada localización tiene asociado un penalizador para impactar y un modificador al daño. Tras reducir el daño en función de la armadura, multiplicas el daño restante por el modificador correspondiente a la localización impactada.

Ataques Múltiples

Los monstruos y enemigos humanoides menores atacan de forma distinta a los personajes jugadores y enemigos principales. Para cada tipo de ataque de esos oponentes se indica un valor de Ataque (ATA). Cuando un PNJ ataca, escoge uno de sus posibles tipos de ataque y lo resuelve tantas veces como indique su valor de ATA. Los ataques de estos oponentes nunca se consideran Rápidos ni Fuertes.

Desenfundado Rápido

Si declaras un **desenfundado rápido** al inicio del asalto, aumentas tu iniciativa en +3 durante dicho asalto, pero sufres un -3 a tus tiradas de ataque. Sin embargo, *debes* realizar un ataque y no puedes beneficiarte de Apuntar ni de otras capacidades que mejoren la precisión.



Ejemplo de Superponer Armaduras

Pongamos por ejemplo que quieres llevar, en el torso, un gambesón, una brigandina y una coraza. Para empezar, consultaremos la capacidad de parada de cada pieza: gambesón (3), brigandina (12) y coraza (20). Ahora restamos el gambesón a la brigandina, lo que nos da un 9. Si consultamos la tabla, vemos que la CP de nuestro gambesón y brigandina es 15 (12+3). A continuación, restamos este 15 a la CP 20 de la coraza y nos da 5. Consultamos de nuevo la tabla y comprobamos que la CP total es 24. Además, tendremos un VE total de 6 (0 por el gambesón, +1 por la brigandina, +2 por la coraza, +1 por incluir una armadura media y +2 por incluir una armadura pesada).

Localización de Daños para Humanoides

Localización	Tirada	Penalizador	Daño
Cabeza	1	-6	x3
Torso	2-4	-1	x1
Brazo D.	5	-3	x1/2
Brazo I.	6	-3	x1/2
Pierna D.	7-8	-2	x1/2
Pierna I.	9-10	-2	x1/2

Los monstruos con una anatomía distinta a la humana tienen su propia tabla para la localización de daños. Al enfrentarte a un monstruo no humanoide, tira en la tabla de **Localización de Daños para Monstruos**.

Localización de Daños para Monstruos

Localización	Tirada	Penalizador	Daño
Cabeza	1	-6	x3
Torso	2-5	-1	x1
Miembro D.	6-7	-3	x1/2
Miembro I.	8-9	-3	x1/2
Cola o Ala	10	-2	x1/2

Determinados tipos de ataque (bombas, trampas y algunos hechizos) impactan en múltiples localizaciones a la vez. Las bombas y trampas explosivas impactan en todas las localizaciones. En estos casos, se calcula por separado el daño que se inflige a cada localización.

Armadura

La armadura es cualquier cosa que haga que sea más difícil que un ataque te mate. Para los jugadores principalmente consistirá en ropa reforzada y placas de acero. Para los monstruos puede tratarse de piel endurecida o caparazones naturales. Toda armadura tiene una **Capacidad de Parada (CP)**. La capacidad de parada de una armadura determina la cantidad de daño que puede absorber cuando recibes un impacto. Cuando sufras un ataque con éxito, resta la CP de la armadura al daño recibido. Es importante tener presente que el valor de armadura depende de la localización: una placa de acero bajo tu camisa de seda no te protegerá la cabeza.

Resistencia al Daño

La **Resistencia al Daño (RD)** es una protección estructural o mágica frente a un tipo de daño concreto. Por ejemplo: ropa ignífuga o una piel escamosa capaz de repeler armas u objetos con filo. Como la armadura, la RD reduce la gravedad de los ataques. Si sufres daño de un tipo (perforante, cortante, aplastante o elemental) al que seas resistente, reduces a la mitad el daño *después* de aplicar la armadura.

Superponer Armaduras

Puede que acumular capas de armadura parezca una buena idea. Si te pones un gambesón, una brigandina y un peto, ¡podrías reírte de las saetas de cualquier ballesta! Desgraciadamente, la cosa no funciona así por dos razones principales.

La primera es que ya de por sí la armadura se compone de diversas capas: bajo una brigandina se asume que va un gambesón y una cota de malla; bajo un peto se asume que va otro gambesón y otra cota de malla. De modo que, si apilases tal cual un gambesón, una brigandina y un peto, en realidad llevarías tres gambesones, una brigandina, dos cotas de malla y, sobre todo ello, un peto. ¿Y si a eso le sumas cuatro capas de pantalones blindados y un yelmo con dos gorros con forro, dos cofias de malla y un capuchón de cuero? No solo parecerías el hermano mercenario de la mascota de Michelín, sino que, teniendo solo en cuenta la armadura, estarías cargando con unos 39 kilogramos, y cada capa añadiría más Estorbo. Por eso, solo puedes superponer tres piezas de armadura en cada localización, de las que solo una puede ser armadura pesada y solo una puede ser armadura media.

La segunda es que cada capa de armadura no aporta toda su CP. Toda armadura que sea más ligera que tu armadura más pesada solo amortigua parte del golpe. Para determinar la cantidad de armadura adicional que recibes, resta a la CP de la armadura más pesada la CP de la armadura más ligera y consulta el resultado en la tabla de la página siguiente.

El modificador que aparece a la derecha en la tabla es la cantidad de CP que sumas a tu armadura más pesada. Si tienes tres capas de armadura, el cálculo se realiza por parejas: comparas tus dos armaduras más ligeras para calcular su CP combinada y luego comparas dicha CP combinada con la armadura más pesada para así obtener el valor final de armadura.

Si alguna de las capas de esta combinación de armaduras cuenta con mejoras, el bonificador a la CP se aplica a dicha capa antes de calcular la diferencia y consultar la tabla. Asimismo, la combinación de armaduras contará con todas las Resistencias que posean las diferentes capas de armadura (normalmente debidas a mejoras de armadura), pero contar con más de una Resistencia a un determinado tipo de daño no aporta ninguna ventaja adicional: se considera únicamente Resistencia al Daño, con normalidad, y un arma con el efecto Perforante ignorará la resistencia como es habitual. Por otro lado, el Valor de Estorbo total es la suma de los Valores de Estorbo de todos los elementos combinados +1 si el conjunto incluye una armadura media y +2 si el conjunto incluye una armadura pesada (+3 si incluye una armadura media y una pesada).

Tabla de Armadura Adicional

Diferencia de CP	Armadura Adicional
0-4	+5
5-8	+4
9-14	+3
15-20	+2
21-24	+1
25+	+0

Armas Perforantes

En *The Witcher* hay armas que cuentan con los efectos **Perforante** y **Perforante Mejorado**. Las armas con el efecto Perforante niegan la Resistencia al Daño de las armaduras con las que impactan. Las armas con el efecto Perforante Mejorado no solo niegan la resistencia, sino que además reducen a la mitad la CP que se aplica al impacto en función de la armadura.

Un arma que posea el efecto Perforante por más de un motivo (mediante habilidades de Artesano o la runa Svarog, por ejemplo) es Perforante a secas, no recibe el efecto Perforante Mejorado.

Daños Graduales

Los ataques que te hieran también dañan tu armadura y hacen que sea menos resistente a ataques posteriores. Cada ataque que atraviese un elemento de armadura y cause daño al portador reduce la CP de dicha armadura en 1 punto. Cuando la CP de la armadura llega a 0, esta queda totalmente destruida y deja de absorber daños. En el caso de escudos y armas, bloquear un ataque niega el efecto del mismo, pero reduce en 1 la CP o la Fiabilidad del objeto empleado para parar. Cuando la CP de un escudo o la Fiabilidad de un arma se reduce a 0, deja de poder usarse para parar o atacar. Las armas y armaduras se pueden reparar mediante pruebas de Artesanía (ver sección Artesanía).

Usar Cobertura

Cuando recibes los disparos de arqueros, ballesteros, magos y similares, puedes optar por ponerte a cubierto. Cualquier objeto sólido que se interponga entre el proyectil y tú se considera cobertura. Un ataque debe atravesar la cobertura antes de llegar a ti. Si un ataque causa suficiente daño como para superar la CP de la cobertura, el resto del daño se te aplica a ti, aunque debe atravesar tu propia armadura normalmente antes de llegar a hacerte daño.

Tabla de Cobertura Habitual

Cobertura	CP
Muro de piedra	30
Árbol grande	30
Muro de ladrillo	25
Pared de madera	10
Puerta de madera pesada	15
Puerta de acero	20
Carreta	10
Tienda de campaña	5
Techo de paja	7
Barril de madera	10
Matorrales	7

Escudos Humanos

Todos sabíamos que esto iba a llegar: sí, las personas, animales y monstruos pueden servir de cobertura si no hay más remedio o si alguien se siente especialmente cruel. Para utilizar a una persona o criatura como escudo humano, tienes que lograr interponerla entre tú y el ataque mediante una prueba enfrentada de Pelea o Proezas de Fuerza contra Proezas de Fuerza o Esquivar/Zafarse de la víctima. Si la superas, el oponente sufre el impacto en tu lugar. Si ya tienes agarrada o inmovilizada a una persona, no necesitas realizar esta tirada y la criatura que estás sosteniendo se considera cobertura para tu torso. Cualquier ataque localizado en tu torso impacta en el "escudo". Para más información sobre atravesar escudos humanos, consulta la nota al margen.

Escudos Humanos como Cobertura

Si estás empleando un escudo humano y alguien intenta atacarte, debe causar al "escudo" tanto daño como su TCO más la armadura que pueda poseer. El "escudo" sufre daño como si hubiera recibido el impacto y todo daño que exceda su CP de cobertura (su TCO + su CP por armadura) se te aplica a ti en el torso.

Dientes Perdidos y Cascos Abollados

¿Sabías que los cinco piños dalante de mizquierda son de madera? Sí. La Segunda Guerra me quitó algo más de lo que mesperaba cuando me metí. También menseñó a no fiarme demasiao de los cascos. Durante un tiempo llevé casco, como to quisque. En una batalla, los negros rompieron nuestra línea de piqueros y nos dieron bien a los ballesteros. Cogí mi hacha, pero algún cabronazo me dio un golpe tan fuerte en la cabeza que la boca me se cerró de golpe y me se hicieron polvo cinco piños. Suerte que tenía la lengua dentro, que si no, me costaría mucho ser el hijoputa parlanchín que soy ahora.

~Rodolf Kazmer

Fiabilidad

La **Fiabilidad** de un arma determina lo fácil que es de romper. No solo se ve afectada por tus intentos de bloquear con el arma (ver **Daños Graduales**) sino también por las pifias. Si pifias al atacar, bloquear o desviar con tu arma, esta puede perder puntos de fiabilidad adicionales.

Heridas

Suponiendo que tu armadura no haya detenido un ataque, sufres daño. Sufrir suficiente daño letal puede empezar a entorpecer tus acciones. A esto se le llama **Umbral de Herida** y depende de tus Puntos de Vida máximos. Cuando tus PV actuales sean inferiores a tu Umbral de Herida, reduce a la mitad tus valores de REF, DES, INT y VOL. Te mantienes en pie por pura fuerza de voluntad y adrenalina.

Tabla de Umbral de Herida

Puntos de Vida Máximos	Umbral de Herida
15	3
20	4
25	5
30	6
35	7
40	8
45	9
50	10
55	11
60	12
65	13
70	14

Críticos y Pifias

La suerte juega un papel importante en el campo de batalla. Puede que tengas suerte y golpees un punto vital, pero también podrías tropezar con una piedra. Los **críticos** y **pifias** tienen más importancia en combate que en las situaciones cotidianas.

Cuando saques un 10 natural en un dado de 10 caras, logras un **crítico**. Tira de nuevo y suma el resultado a la primera tirada. Si sacas otro 10, tira una tercera vez y súmala también. Este proceso puede repetirse múltiples veces, hasta que dejes de sacar un 10. Por ejemplo, sacar un 7 tras un 10 supone que el total de la tirada es 17. Sin embargo, si sacas un 10 tras el primer 10, tiras de nuevo y sumas el resultado a los 20 puntos obtenidos hasta entonces.

Los críticos no solo te permiten acertar a un enemigo con más facilidad, sino que también aumentan las probabilidades de que causes a tu oponente una herida crítica, algo terrible y posiblemente letal.

Las pifias, por otro lado, son el peor enemigo de un guerrero. Cuando obtengas un resultado natural de 1 en un dado de 10 caras, vuelve a tirar y resta el resultado del segundo dado a tu valor base (el 1 inicial no se tiene en cuenta). Al igual que sucede con los críticos, si obtienes un 10 natural tras un 1 natural, *debes* tirar de nuevo y aumentar la cifra que restas a tu valor base. Tu valor base no puede reducirse por debajo de 0. Por ejemplo, sacar un 7 tras un 1 supone restar 7 a tu valor base. De modo que, si tienes un valor de 7 en REF y de +6 en Espada, el resultado total de la tirada sería un 6. Sin embargo, si sacas un 10 tras el primer 1, tiras de nuevo. Supongamos que sacas un 4, en cuyo caso restarías 14 a tu valor base, lo que da un total de 0 porque no puede bajar más. Así como los críticos pueden incapacitar a tus enemigos, las pifias se cobran un precio en función del resultado del segundo dado, según se indica en la **Tabla de Pifias**.

Sacar un 1 tras obtener un 10 no implica tener que tirar más dados y restar. Asimismo, sacar un 1 al restar no implica tirar otro dado y empezar a sumar.

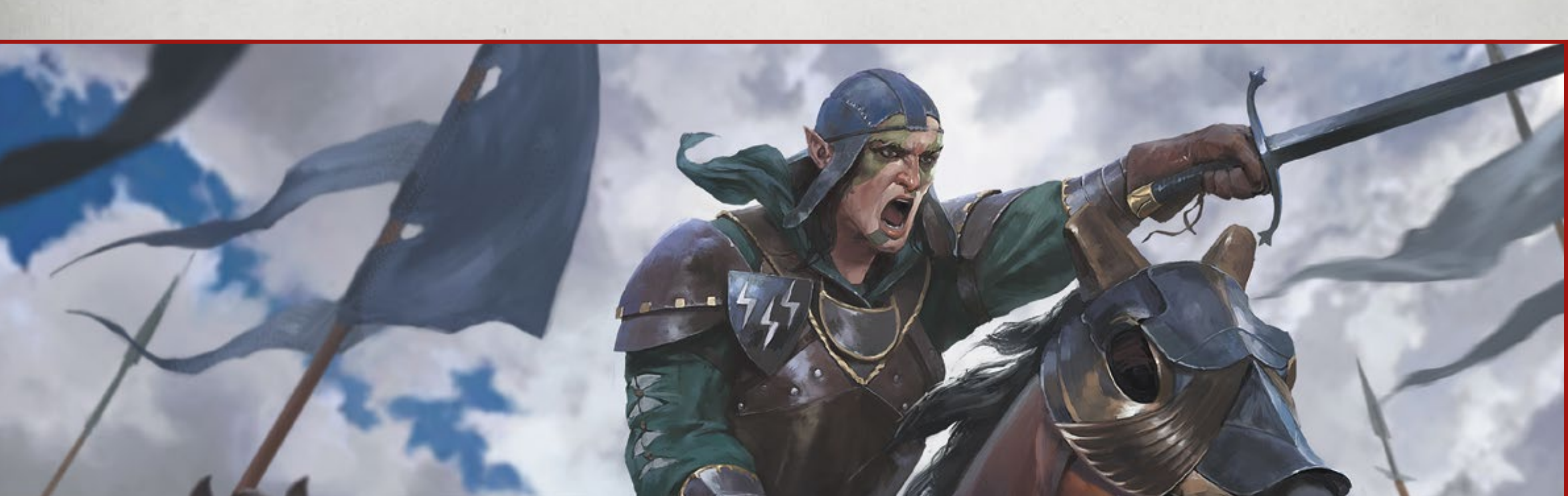
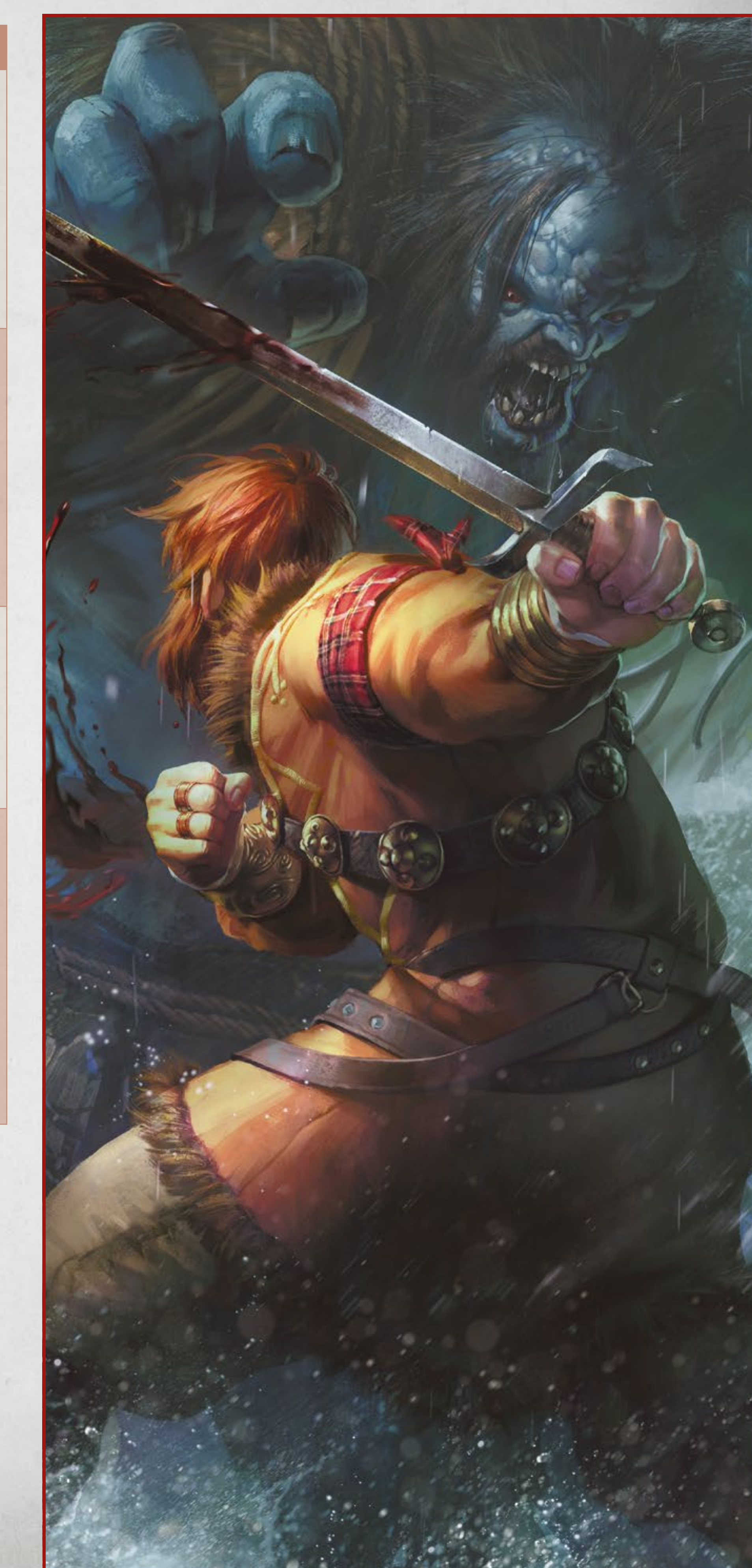


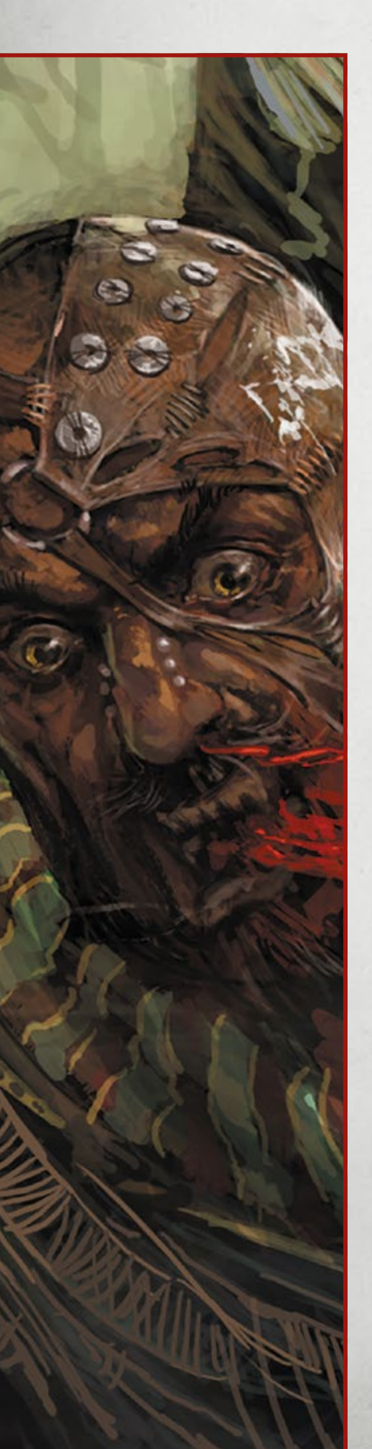
Tabla de Pifias

Tipo de Tirada	Resultado del Segundo Dado
Ataque Cuerpo a Cuerpo con Armas	**1-5:** Sin efectos destacables. **6:** El rebote de tu arma te deja **desequilibrado**. **7:** Tu arma se clava en un objeto cercano y te cuesta 1 asalto sacarla. **8:** Dañas seriamente tu arma, que pierde 1d10 puntos de fiabilidad. **9:** Logras herirte a ti mismo. Determina la localización al azar. **10:** Hieres a un aliado cercano. Determina al azar a qué aliado afectas dentro de los que estén a tu alcance y la localización del impacto.
Defensa con Armas	**1-5:** Sin efectos destacables. **6:** Tu arma pierde 1d6 puntos de fiabilidad adicionales. **7:** Se te escapa el arma de la mano y vuela 1d6 metros en una dirección aleatoria (ver diagrama de desviación). **8:** Caes al suelo. Ahora estás **postrado** y debes realizar una tirada de salvación contra aturdimiento. **9:** Tu arma pierde 2d6 puntos de fiabilidad adicionales. **10:** Tu arma rebota y te golpeas a ti mismo. Determina la localización al azar.
Ataque a Distancia	**1-5:** Sin efectos destacables. **6-7:** El proyectil o arma que has lanzado golpea algo duro y se rompe. **8-9:** Se afloja la cuerda del arco, se traba la ballesta o se te cae el arma. Te cuesta 1 asalto arreglarlo. **10:** Golpeas a uno de tus aliados de rebote. Determina al azar a qué aliado afecta dentro de los que estén a tu alcance y la localización del impacto.
Ataque o Defensa sin Armas	**1-5:** Sin efectos destacables. **6:** El golpe te deja **desequilibrado**. **7:** Resbalas con algo y quedas **postrado**. **8:** Resbalas, quedas **postrado** y debes realizar una tirada de salvación contra aturdimiento. **9:** Resbalas y te golpeas la cabeza. Quedas **postrado**, sufres 1d6 puntos de daño no letal en la cabeza y debes realizar una tirada de salvación contra aturdimiento. **10:** Cometes un terrible error y no solo quedas **postrado** sino que sufres 1d6 puntos de daño letal en la cabeza y debes realizar una tirada de salvación contra aturdimiento.



Estabilizar frente a Tratar

Estabilizar una herida crítica representa cauterizarla, aplicar un torniquete o impedir de algún otro modo que de la herida mane sangre a borbotones o que esta te mate. Para lograrlo, se requiere una tirada de Primeros Auxilios con una DO igual a la DO de Manos que Curan de la herida. Una vez estabilizado, el paciente sufre penalizadores pero ya no morirá a causa de la herida. Esta solo empezará a sanar cuando un doctor la haya tratado mediante múltiples pruebas de Manos que Curan. Encontrarás más información en las páginas 173 y 174.



Heridas Críticas

Cuando superas la tirada de defensa de tu oponente por 7 puntos o más, causas una **herida crítica**. Cada herida crítica tiene una gravedad distinta dependiendo del margen por el que superes la tirada de defensa de tu objetivo: consulta la **tabla de heridas críticas**. Cada herida crítica conlleva una cantidad adicional de daño que ignora armadura y resistencias de la víctima y el multiplicador por localización, pero no reduce la CP de la armadura correspondiente. Además, obliga al objetivo a realizar una tirada de salvación contra aturdimiento y tiene efectos adicionales que pueden suponer lesiones permanentes y que se deben determinar según las indicaciones siguientes:

En caso de que logres causar una herida crítica y no estuvieras apuntando a una localización concreta, tira 2d6 para determinar el efecto de la herida crítica en la tabla que corresponda a la gravedad de la herida, consultando la columna **No Apuntado.** Si el resultado corresponde a un brazo o pierna, determina al azar si se trata del miembro izquierdo o derecho. En caso de que logres causar una herida crítica y estuvieras apuntando a una localización concreta, aplica el resultado de la localización elegida en la tabla que corresponda a la gravedad de la herida. Por ejemplo, si apuntabas tu ataque al torso, tira 1d6: si el resultado es 1-4, se aplica el resultado más bajo de los dos indicados para dicha localización; si el resultado es 5-6, se aplica el resultado más alto de los dos indicados para dicha localización.

Tabla de Heridas Críticas

Superas la Defensa por...	Gravedad de la Herida	Daño Adicional
7-9	Leve	+3
10-12	Moderada	+5
13-14	Grave	+8
15+	Letal	+10

Tabla de Heridas Críticas Leves

Localización		No Apuntado	Efecto	Estabilizado	Tratado
Cabeza	5-6	12	**Mandíbula Fisurada** El golpe te fisura la mandíbula, haciendo que te cueste hablar con claridad. Recibes un -2 a las Habilidades Mágicas (Elaborar Rituales, Lanzar Hechizos y Urdir Maleficios) y a Combate Verbal (Carisma, Engaño, Etiqueta, Intimidación, Liderazgo, Persuasión y Seducción).	Sufres un -1 a Habilidades Mágicas y Combate Verbal.	Sufres un -1 a las Habilidades Mágicas.
Cabeza	1-4	11	**Cicatriz Horrenda** El golpe te destroza la cara de algún modo. Resultas grotesco y es difícil mirarte. Recibes un -3 a Combate Verbal empático (Carisma, Liderazgo, Persuasión y Seducción).	Recibes un -1 a Combate Verbal empático.	Recibes un -1 a Seducción.
Torso	5-6	9-10	**Costillas Fisuradas** El golpe te fisura varias costillas, haciendo que te duela respirar y hacer fuerza. Recibes un -2 a TCO (no afecta al cálculo de Puntos de Vida).	Recibes un -1 a TCO (no afecta al cálculo de PV).	Recibes un -10 a Estorbo.
Torso	1-4	6-8	**Cuerpo Extraño** El golpe aloja en la herida un trozo de tela o armadura, lo que provoca una infección. Tu REC se reduce a un cuarto, así como tu TCO de cara a calcular el tiempo de curación de heridas críticas.	Tu REC se reduce a la mitad, así como tu TCO de cara a calcular el tiempo de curación de heridas críticas.	Recibes un -2 a REC y a TCO (solo para calcular el tiempo de curación de heridas críticas).
Brazo		4-5	**Brazo Dislocado** El golpe te disloca el brazo. Recibes un -2 a las acciones que impliquen el uso de ese brazo.	Recibes un -1 a las acciones que impliquen el uso de ese brazo.	Recibes un -1 a Proezas de Fuerza.
Pierna		2-3	**Pierna Dislocada** El golpe te disloca la pierna, haciendo que te cueste más caminar y realizar maniobras. Recibes un -2 a MOV, Esquivar/Zafarse y Atletismo.	Recibes un -1 a MOV, Esquivar/Zafarse y Atletismo.	Recibes un -1 a MOV.

Tabla de Heridas Críticas Moderadas

Localización		No Apuntado	Efecto	Estabilizado	Tratado
Cabeza	5-6	12	**Herida Leve en la Cabeza** El golpe te sacude el cerebro y causa leves hemorragias internas. Te cuesta pensar con claridad. Recibes un -1 a INT, VOL y ATU.	Recibes un -1 a INT y VOL.	Recibes un -1 a VOL.
	1-4	11	**Dientes Perdidos** El golpe hace saltar varios dientes. Tira 1d10 para determinar cuántos dientes pierdes. Recibes un -3 a Habilidades Mágicas y Combate Verbal.	Recibes un -2 a Habilidades Mágicas y Combate Verbal.	Recibes un -1 a Habilidades Mágicas y Combate Verbal.
Torso	5-6	9-10	**Bazo Roto** Se te desgarra el bazo y empieza a sangrar profusamente, lo que te deja atontado. Debes realizar una tirada de salvación contra aturdimiento cada 5 asaltos. Además, sufres **sangrado**.	Debes realizar una tirada de salvación contra aturdimiento cada 10 asaltos.	Recibes un -2 a ATU.
	1-4	6-8	**Costillas Rotas** El golpe te rompe las costillas, lo que conlleva un dolor espantoso cuando te doblas o giras. Recibes un -2 a TCO y -1 a REF y DES.	Recibes un -1 a TCO y REF.	Recibes un -1 a TCO.
Brazo		4-5	**Brazo Roto** El golpe te rompe el brazo. Recibes un -3 a todas las acciones que impliquen el uso de ese brazo.	Recibes un -2 a todas las acciones que impliquen el uso de ese brazo.	Recibes un -1 a todas las acciones que impliquen el uso de ese brazo.
Pierna		2-3	**Pierna Rota** El golpe te rompe la pierna. Recibes un -3 a MOV, Esquivar/Zafarse y Atletismo.	Recibes un -2 a MOV, Esquivar/Zafarse y Atletismo.	Recibes un -1 a MOV, Esquivar/Zafarse y Atletismo.

Tabla de Heridas Críticas Graves

Localización		No Apuntado	Efecto	Estabilizado	Tratado
Cabeza	5-6	12	**Fractura Craneal** El golpe te rompe parte del cráneo, debilitando tu cabeza y causando **sangrado**. Recibes -1 a INT y DES y los golpes en la cabeza te causan el cuádruple del daño normal.	Recibes un -1 a INT y DES y los golpes en la cabeza te causan el cuádruple del daño normal.	Los golpes en la cabeza te causan el cuádruple del daño normal.
	1-4	11	**Conmoción Cerebral** El golpe causa una leve conmoción cerebral. Debes realizar una tirada de salvación contra aturdimiento cada 1d6 asaltos y recibes un -2 a INT, REF y DES.	Recibes un -1 a INT, REF y DES.	Recibes un -1 a INT y DES.
Torso	5-6	9-10	**Estómago Desgarrado** El golpe te desgarra el estómago y derrama su contenido por tu vientre. Recibes un -2 a todas las acciones y 4 puntos de daño de ácido por asalto.	Recibes un -2 a todas las acciones.	Recibes un -1 a todas las acciones.
	1-4	6-8	**Neumotórax** El golpe te perfora un pulmón y este libera aire en tu pecho, lo que presiona otros órganos. Recibes un -3 a TCO y MOV y empiezas a **asfixiarte**.	Recibes un -2 a TCO y MOV.	Recibes un -1 a TCO y MOV.
Brazo		4-5	**Fractura Múltiple en el Brazo** El golpe te destroza el brazo. El hueso asoma por tu piel. El brazo queda inutilizado y empiezas a **sangrar**.	El brazo está inutilizado.	El brazo debe permanecer en cabestrillo pero puedes sostener cosas.
Pierna		2-3	**Fractura Múltiple en la Pierna** El golpe te destroza la pierna y la inutiliza. Reduce a un cuarto tus valores de MOV, Esquivar/Zafarse y Atletismo; además, empiezas a **sangrar**.	Reduce a la mitad tus valores de MOV, Esquivar/Zafarse y Atletismo.	Recibes un -2 a MOV, Esquivar/Zafarse y Atletismo.

Monstruos sin Anatomía

Los *elementa* y espectros viven de la magia y no tienen forma física como las demás criaturas vivientes. Esto implica que no sufren determinadas heridas críticas, como las que consisten en dañar órganos. Si causas una de las heridas críticas siguientes al enfrentarte a un *elementum* o espectro, en lugar de eso, el ataque inflige cierta cantidad adicional de daño que ignora la armadura y resistencias de la víctima y el multiplicador por localización, pero no reduce la CP de la armadura correspondiente, según se indica en la **tabla de Daño Adicional**:

Cuerpo Extraño
Bazo Roto
Estómago Desgarrado
Neumotórax
Choque Séptico

Los espectros también son inmunes a cualquier ataque en las piernas (dado que no tienen), por lo que se deberá determinar de nuevo la localización.

Daño Adicional

Gravedad	Daño
Leve	+5
Moderada	+10
Grave	+15
Letal	+20

Prótesis

Puedes adquirir prótesis con las que reemplazar los brazos y piernas que pierdas en combate. Te permitirán volver a emplear el miembro en cuestión y suavizarán un tanto los penalizadores.

Una prótesis básica para un brazo te permitirá usarlo para tareas comunes que no requieran manipulación precisa, como abrir puertas o sujetar a alguien, pero no podrás blandir un arma con ella. Con una prótesis básica para una pierna podrás desplazarte a ¾ de tu MOV normal, pero seguirás sufriendo un -5 a Esquivar/Zafarse y Atletismo.

Una prótesis de calidad para un brazo te permite emplearlo para tareas básicas que no requieran manipulación precisa, así como blandir armas con un -5. Con una prótesis de calidad para una pierna podrás desplazarte a tu MOV normal y solo sufrirás un -3 a Esquivar/Zafarse y Atletismo.

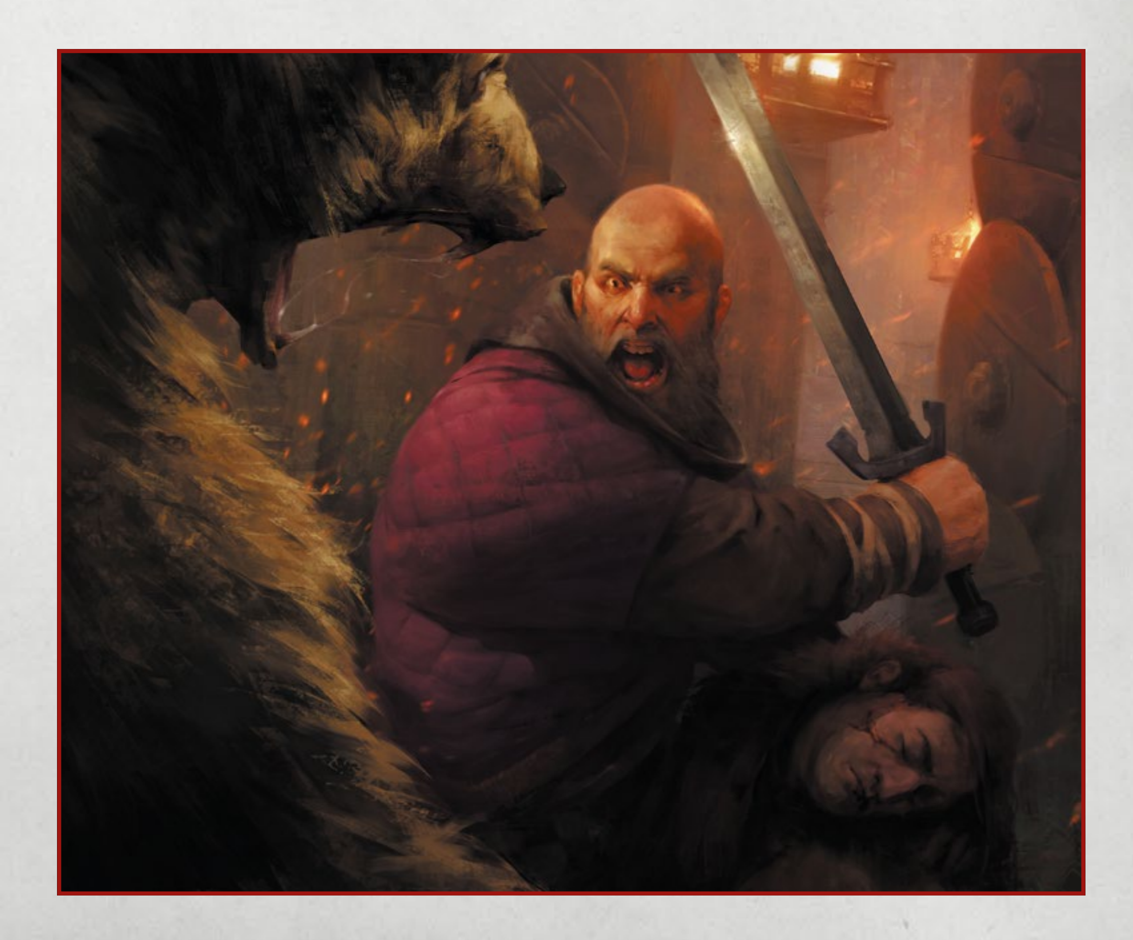
Si una prótesis resulta golpeada en combate, el portador no sufre daño pero la prótesis se desprende.

Nota sobre las Prótesis

En nuestro mundo, existen prótesis sencillas desde el Antiguo Egipto. Si quieres conocer una historia curiosa al respecto, busca información sobre Götz von Berlichingen, cuya mano prostética le convirtió en toda una leyenda.

Tabla de Heridas Críticas Letales

Localización		No Apuntado	Efecto	Estabilizado	Tratado
Cabeza	5-6	12	**Decapitado/Cuello Partido** El golpe te parte el cuello o te separa la cabeza de los hombros. Mueres de inmediato.	Esta herida no se puede estabilizar.	Esta herida no se puede tratar.
Cabeza	1-4	11	**Ojo Dañado** El golpe te raja o perfora el ojo. Recibes un -5 a las pruebas de Advertir/Notar basadas en la vista y -4 a DES. Empiezas a **sangrar**.	Recibes un -3 a las pruebas de Advertir/Notar basadas en la vista y -2 a DES.	Recibes un -1 permanente a las pruebas de Advertir/Notar basadas en la vista y a DES.
Torso	5-6	9-10	**Corazón Dañado** El golpe te daña el corazón. Realiza de inmediato una tirada de salvación contra muerte. Si sobrevives, empiezas a **sangrar** y debes reducir a un cuarto tus valores de AGU, MOV y TCO.	Reduce a la mitad tus valores de AGU, MOV y TCO.	Siempre que sufras daño por **sangrado**, sufres 2 puntos de daño adicionales (a este daño adicional no se le aplica resistencia). Este efecto es permanente.
Torso	1-4	6-8	**Choque Séptico** El golpe te daña los intestinos y hace que los restos alimentarios se viertan en el torrente sanguíneo. Reduce a un cuarto tu valor de AGU y recibes un -3 a INT, VOL, REF y DES. Quedas **envenenado**.	Reduce a la mitad tu valor de AGU y recibes un -1 a INT, VOL, REF y DES.	Recibes permanentemente un -5 a AGU.
Brazo		4-5	**Brazo Cercenado** La herida separa tu brazo del cuerpo o lo daña sin solución posible. El brazo no se puede usar y empiezas a **sangrar**.	El brazo queda inutilizado.	El brazo se puede sustituir por una prótesis.
Pierna		2-3	**Pierna Cercenada** El golpe separa la pierna del cuerpo o la daña sin solución. Reduce a un cuarto tus valores de MOV, Esquivar/Zafarse y Atletismo. Además, empiezas a **sangrar**.	Reduce a un cuarto tus valores de MOV, Esquivar/Zafarse y Atletismo.	La pierna se puede sustituir por una prótesis.



Efectos

Las bombas, trampas, hechizos e incluso las armas convencionales pueden tener desagradables efectos adicionales. Cada efecto dura hasta que se lleven a cabo los pasos indicados en su descripción. No puedes sufrir un mismo efecto más de una vez simultáneamente.

Tabla de Efectos

Nombre	Efecto
Alucinaciones	Ves visiones, imágenes que no están realmente ahí. El DJ tiene rienda suelta para que experimentes cualquier falsa percepción que considere oportuna. Para reconocer como falsa una imagen, debes superar una prueba de Deducción con DO 15.
Asfixia	Se ha interrumpido tu acceso al aire y te asfixias. Cada asalto, sufres 3 puntos de daño que la armadura no puede absorber. Dependiendo de la situación, puede haber distintas maneras de poner fin a este efecto. Restaurar el suministro de aire (saliendo a flote, librándose del estrangulamiento, etc.) siempre lo elimina.
Aturdimiento	Quedas aturdido, la cabeza te da vueltas y la visión se te nubla. Mientras estés aturdido no puedes realizar ninguna acción. Atacarte tiene una DO de 10. Para poner fin a este efecto debes superar una tirada de salvación contra aturdimiento. Realizar esta tirada te cuesta todo un turno. Si alguien te impacta mientras estás aturdido, dejas de estarlo, te cause daño o no (siempre que el propio ataque no provoque un nuevo efecto de aturdimiento).
Ceguera	Tus ojos han sido cubiertos o dañados. Hasta que dediques un turno completo a despejarte la vista, recibes un -3 a todas las tiradas de Ataque y Defensa y un -5 a las pruebas de Advertir/Notar que se basen en la vista.
Congelación	No te conviertes literalmente en un bloque de hielo, pero todo tu cuerpo se queda rígido y se forma una capa de escarcha sobre tu ropa. Hasta que rompas el hielo, recibes un -3 a MOV y -1 a REF. Puedes romper el hielo mediante una prueba de Proezas de Fuerza con DO 16. Realizar esta prueba consume la primera acción de tu turno.
Desequilibrio	Quedas desequilibrado y sufres un -2 a todos tus ataques y defensas. Al inicio de tu próximo turno recuperas el equilibrio.
Envenenamiento	El veneno recorre tu cuerpo y cada turno te inflige 3 puntos de daño que la armadura no puede absorber. Para librarte del veneno debes superar una prueba de Resistencia con DO 15. Realizar esta prueba consume la primera acción de tu turno.
Fuego	Quedas envuelto en llamas. Cada asalto, sufres 5 de daño en cada localización. La armadura absorbe el daño, pero también pierde 1 punto de CP en cada localización cada asalto. Para apagar el fuego debes dedicar un turno a echarte agua encima o a detenerte, echarte al suelo y rodar.
Intoxicación	Vas dando tumbos por la embriaguez. Recibes un -2 a REF, DES e INT y -3 a Combate Verbal. Existe un 25% de probabilidades de que no recuerdes lo que hiciste mientras estabas intoxicado.
Náuseas	Tu estómago se revuelve y debes concentrarte para no vomitar. Cada 3 asaltos, debes obtener un resultado igual o inferior a tu TCO en 1d10 o perderás tu turno vomitando o sufriendo arcadas.
Postrado	Cuando estés en el suelo, recibes un -2 a todas tus tiradas de ataque y defensa hasta que te levantes (hacerlo cuesta el desplazamiento normal de un turno).
Sangrado	Tienes un vaso sanguíneo abierto, lo que provoca una terrible hemorragia. Cada turno, hasta que se detenga la hemorragia, sufres 2 puntos de daño que la armadura no puede absorber. Se puede interrumpir este efecto con un hechizo de curación o superando una prueba de Primeros Auxilios con DO 15 que requiere una acción.

Vulnerabilidad

Algunos monstruos son especialmente susceptibles a determinados efectos (fuego, veneno, etc.). Los ataques a los que sea vulnerable el objetivo causan el doble de daño tras la reducción por armadura. Los hechizos que no inflijan daño pero provoquen el efecto en cuestión imponen un -2 a las tiradas para evitar o anular el efecto y duplican su duración. La excepción a esta regla es la plata: se considera que todos los monstruos son vulnerables a la plata (ver **Resistencia de Monstruos y Plata**).

Resistencia

Algunos monstruos son resistentes o incluso inmunes a determinados efectos. Podría deberse a una fuerza mágica que los protege o a su sintonía con un tipo de energía concreto. Si un individuo es inmune a un efecto, este no le afecta en modo alguno. Si un individuo es resistente a un efecto, este le causa la mitad del daño normal tras la reducción por armadura y recibe un +2 a todas las tiradas destinadas a resistir o anular el efecto en cuestión.

Aturdimiento: lo Último que Desearías

Quedar envenenado, envuelto en llamas, congelado... con todas esas cosas se puede lidiar durante un enfrentamiento. Te ponen trabas, pero no basta para que no puedas seguir luchando. Quedar **aturdido** sí es increíblemente peligroso. Mientras estés aturdido, serás presa fácil. Lo más probable es que cualquier oponente que desee atacarte logre impactarte, y a menudo te causará heridas críticas, ya que no estarás en posición de esquivar. Por fortuna, si alguien te impacta (aunque no logre perforar tu armadura), te sacará del aturdimiento.

Curarte Tú Mismo

Puedes intentar estabilizar tus propias heridas, pero será mucho más difícil por culpa de los penalizadores que tendrás al haber superado tu Umbral de Herida.

El Daño, Paso a Paso

A lo largo de esta sección hemos echado un vistazo a los diferentes factores que pueden influir en el cálculo del daño que inflige un impacto. Para mayor claridad, repasaremos ahora el orden en el que se resuelve un impacto y se determina el daño que este inflige:

1. Calcula el daño del arma y suma los bonificadores correspondientes.
2. Determina la localización.
3. Multiplica el daño por 2 si se trata de un Ataque Fuerte.
4. Resta al daño la CP de la armadura.
5. Multiplica el daño restante por los modificadores apropiados (vulnerabilidades, resistencia, localización...).
6. Si has causado una herida crítica, aplica el daño adicional correspondiente.

Resistencia de Monstruos y Plata

Todos los monstruos, salvo las bestias, son resistentes a las armas que no sean de plata y, por tanto, sufren la mitad del daño de las armas que no sean de ese material. Dichos monstruos son, a su vez, vulnerables a la plata, aunque esta vulnerabilidad se manifiesta de forma distinta. Por efecto de una fuerza desconocida, la plata repele a los monstruos y los quema. Un arma de plata que impacte contra un monstruo inflige el daño adicional indicado en el perfil de dicha arma. Un objeto de plata que no sea un arma inflige 1d6 puntos de daño adicional. Si se aloja un trozo de plata en el cuerpo de un monstruo, este sufre daño como si estuviera **envenenado** hasta que invierta una acción en sacárselo.

Adicionalmente, un monstruo puede poseer resistencia al daño de uno o más tipos, que también reducirán el daño a la mitad. Así, por ejemplo, un gólem (resistente al daño cortante y perforante, además de a las armas que no sean de plata) sufriría un cuarto del daño normal de una espada, suponiendo que el impacto se produjese en el pecho. Un arma con el efecto perforante puede anular las resistencias convencionales, pero nunca la resistencia a las armas de plata. La resistencia a las armas que no sean de plata no se aplica a los hechizos ni al fuego.



Muerte y Agonía

Cuando un impacto reduce tus Puntos de Vida a 0 o menos, entras en **Estado Mortal**. En Estado Mortal, todas tus características (básicas y derivadas) se reducen a 1/3 de su valor normal y debes realizar una tirada de salvación contra muerte del mismo modo que realizarías una tirada de salvación contra aturdimiento pero sin reducir el valor normal de ATU a causa de tu estado. Si fallas esta tirada, mueres y ni toda la magia del mundo podrá devolverte la vida. Si la superas, sobrevives un asalto más.

Cada asalto, debes superar una nueva tirada de salvación contra muerte con un modificador acumulativo de -1 al número objetivo. En caso de éxito, sobrevives. En caso de fallo, mueres. Un personaje realmente duro puede sobrevivir bastante tiempo, pero terminará por caer. Cada vez que sufras daño estando en estado mortal, debes superar una tirada de salvación contra muerte adicional con un nuevo modificador acumulativo de -1.

Estabilización

Si quieres evitar que alguien muera, debes **estabilizarlo**. Para lograrlo, supera una prueba de Primeros Auxilios con una DO igual a la cantidad negativa de PV que tenga el personaje. Si fallas, el paciente sigue acercándose a la muerte, pero, si la superas, vuelve a tener 1 PV y deja de estar en Estado Mortal.

Estabilizar una Herida Crítica

Si no puedes acudir de inmediato a un doctor y te estás muriendo a causa de una herida crítica, puedes intentar **estabilizar** dicha herida. Estabilizar una herida crítica reduce sus efectos para que puedas intentar llegar a tiempo hasta un doctor. Estabilizar una herida requiere una prueba de Primeros Auxilios con una DO que depende de la gravedad de la herida (ver **Tabla de Estabilización**). Este proceso no cura la herida. El proceso de curación solo empieza cuando alguien aplica Manos que Curan o hechizos de curación al paciente.

Tabla de Estabilización

Gravedad de la Herida	DO
Leve	12
Moderada	14
Grave	16
Letal	18

Combate Detallado

Armas Cuerpo a Cuerpo

Las armas cuerpo a cuerpo, las predominantes en el mundo de *The Witcher,* se basan en los REF para impactar. La fórmula para resolver estos ataques es la siguiente:

Característica REF + Habilidad de arma + Modificadores + 1d10

Para atacar a un objetivo con un arma cuerpo a cuerpo debes encontrarte a 1 metro o menos de él (2 metros o menos si el arma tiene el efecto Largo Alcance). En caso de que utilices casillas para representar el combate, el objetivo deberá estar en una casilla adyacente (o, si el arma tiene el efecto Largo Alcance, puede haber una casilla de distancia entre el objetivo y tú).

Pelea y Lucha

Puede que termines desarmado en medio de un combate. En tal caso, estarás peleando. Salvo que se indique lo contrario, cada uno de estos ataques cuesta una acción y sustituye a las reglas normales de ataques rápidos o fuertes. Los ataques de Pelea causan daño no letal.

- **Apresar:** Puedes intentar agarrar al objetivo. Mientras este permanezca apresado, no puede alejarse de ti y sufre un -2 a todas las acciones físicas. Es necesario tener a un objetivo apresado para **inmovilizar**, **estrangular** o **lanzar**. Cada asalto, tu oponente puede realizar una tirada enfrentada de Esquivar/Zafarse contra tu Pelea para soltarse.
- **Cargar:** De forma muy similar a las cargas con armas, puedes invertir todo tu turno para desplazarte hasta tu velocidad de CARR y luego realizar un ataque fuerte de patada o puñetazo. Este ataque sufre un -3 a la tirada pero, si resulta bloqueado, puedes realizar una prueba enfrentada de Proezas de Fuerza contra tu oponente para dejarlo **postrado**.
- **Derribar:** Puedes golpear las piernas de tu objetivo para intentar que caiga al suelo. Si tienes éxito, tu oponente queda **postrado** pero no sufre daño. Para derribar es necesario declarar esta maniobra, no basta con impactar en las piernas del objetivo. No se aplican penalizadores por apuntar a las piernas.
- **Desarmar:** Puedes realizar una prueba enfrentada de Pelea contra Esquivar/Zafarse de tu oponente para intentar desarmarlo. A diferencia de desarmar con un arma, puedes intentar que el arma de tu oponente salga por los aires (1d6/2 metros en una dirección aleatoria, ver diagrama de desviación) o asir el arma con tu mano. Intentar apoderarse del arma impone un penalizador de -3 a esta maniobra. Para desarmar es necesario declarar esta maniobra, no basta con impactar en un brazo del objetivo. No se aplican penalizadores por apuntar a los brazos.
- **Empujar de una Patada:** En lugar de concentrarte en causar daño, puedes empujar a un objetivo con una potente patada frontal. Si tienes éxito, empujas a tu oponente, que se aleja de ti tantos metros como tu TCO/3. Con este ataque solo causas la mitad del daño normal de patada y siempre impactas en el torso, aunque no se apliquen penalizadores por apuntar.
- **Estrangular:** Tras apresar a un objetivo, puedes intentar estrangularlo. El oponente se **asfixia** hasta que logre zafarse.
- **Inmovilizar:** Mientras tengas apresado a un oponente, puedes intentar inmovilizarlo. Si lo logras, tu oponente queda inmóvil y no puede desplazarse ni actuar hasta que se libere mediante una prueba enfrentada de Esquivar/Zafarse contra tu Pelea.
- **Lanzar:** Mientras tengas apresado a un oponente, puedes intentar lanzarlo. Dicho oponente cae al suelo, quedando **postrado**, sufre una cantidad de daño igual a tu valor de PUÑ y debe realizar una tirada de salvación contra aturdimiento con un -1 al número objetivo.
- **Patada:** Puedes lanzar una patada o golpear de otro modo con tu pie o rodilla. La cantidad de daño no letal que inflige este ataque corresponde a tu valor de PAT. Los ataques de patada no pueden ser rápidos.
- **Puñetazo:** Puedes lanzar un puñetazo u otro ataque con el puño, palma o codo. La cantidad de daño no letal que inflige este ataque corresponde a tu valor de PUÑ. Puedes realizar ataques de puñetazos rápidos o fuertes.

Ataques Especiales

Cualquiera puede blandir una espada, pero los soldados de verdad prefieren realizar ataques especiales para lograr los mejores resultados. Salvo que se indique lo contrario, cada ataque especial requiere una acción y sustituye a una acción normal de Atacar.

- **Ataque con el Pomo:** Al realizar un ataque con un arma, puedes golpear a tu objetivo de forma no letal impactándole con el pomo de tu arma. Divide a la mitad el daño del arma y aplícalo como daño no letal.
- **Cargar:** Puedes invertir todo tu turno para realizar una carga contra un objetivo. Este ataque te permite desplazarte a velocidad de CARR y luego realizar un ataque fuerte. Dicho ataque recibe un -3 pero, si resulta bloqueado, puedes realizar una tirada enfrentada de Proezas de Fuerza contra tu oponente y, si la superas, quedará **postrado**.
- **Derribar:** Puedes golpear las piernas de tu objetivo para intentar que caiga al suelo. Si tienes éxito, tu oponente queda **postrado** pero no sufre daño. Para derribar es necesario declarar esta maniobra, no basta con impactar en las piernas del objetivo. No se aplican penalizadores por apuntar a las piernas.

Desviación



Tira 1d10 para determinar hacia dónde se desvía el arma.
Tira 1d6 para determinar la distancia a la que cae (1d6/2 en caso de desarmar sin armas).

Empuñar dos Armas

Empuñar dos armas te permite realizar un ataque conjunto con ambas. Al realizar un ataque conjunto, haz dos tiradas de ataque con un -3 cada una. Tu oponente debe poseer dos armas (o un arma y un escudo) si desea bloquear o desviar ambos ataques. De lo contrario, solo podrá parar o desviar uno con su arma, aunque siempre podrá esquivar o reposicionarse para evitar cualquiera de los dos (o ambos), bloquear o parar el otro con las manos, o no defenderse. Puedes realizar un ataque conjunto con dos armas cualesquiera que puedas blandir con una mano, incluyendo dos ballestas de mano. Un ataque conjunto no puede considerarse rápido ni fuerte.

No Defenderse



Tal vez no puedas o no quieras defenderte de un ataque. Quizá estés **aturdido**, no te quede AGU que gastar para realizar una acción defensiva adicional o tengas algún motivo para decidir no evitar el golpe. En tal caso, un ataque cuerpo a cuerpo se resuelve como una prueba con DO 10. Recuerda que, en caso de recibir un ataque por sorpresa, el atacante recibe un +5 a su tirada, pero sí tienes opción de defenderte (ver **Emboscadas**).

Objetivos Resaltados

En ocasiones, un tirador puede tener una visión especialmente clara de su objetivo. Por ejemplo, un personaje que estuviese en el interior de una cueva y se dispusiese a disparar contra un objetivo que se encontrase en la boca de dicha cueva, recortado contra la luz del exterior, tendría un blanco perfecto para sus disparos. En tales casos, el tirador recibe un bonificador de +2 a su tirada de ataque.

Modificador por Tamaño

Tamaño	Mod. a la DO
Pequeño (gato o nekker)	+2
Mediano (tamaño humano)	+0
Grande (trol o caballo)	-2
Enorme (demonibestia)	-4

- **Desarmar:** Al realizar un ataque con un arma, puedes intentar arrancar un arma de las manos de un oponente mediante un golpe certero. Si tienes éxito, el arma salta de las manos de tu oponente y vuela 1d6 metros en una dirección aleatoria (ver **diagrama de desviación**).
- **Fintar:** Si realizas un ataque rápido, puedes emplear Engaño en lugar de tu habilidad de arma en el primer ataque, lo que representa una finta. Este ataque no causa daño. Si tu oponente falla en una prueba enfrentada de Advertir/Notar contra tu Engaño, queda confundido y tú recibes un +3 a tu segundo ataque.

Ataques con Escudo

Puedes emplear un escudo en combate como si fuera un arma aplastante. Hacerlo requiere una tirada de ataque con Melé y causa un daño igual a tu valor de Puñetazo, pero ten en cuenta que es daño letal. Los escudos medianos infligen 4 puntos de daño adicional y los escudos pesados 8 puntos de daño adicional.

Defensas

Al defenderse de un ataque, existen muchas opciones para detener o evitar un golpe letal. Salvo que se indique lo contrario, todas las defensas sirven tanto contra ataques cuerpo a cuerpo como a distancia.

- **Esquivar:** Apartándote levemente de la trayectoria de un ataque, puedes esquivarlo. Esquivar requiere una prueba de Esquivar/Zafarse enfrentada a la tirada de ataque de tu oponente.
- **Reposicionarse:** Al apartarte de la trayectoria de un ataque con un movimiento más amplio, puedes no solo esquivarlo sino también maniobrar para evitar verte rodeado. Si ganas una tirada enfrentada de Atletismo contra la tirada de ataque de tu oponente, evitas dicho ataque y puedes desplazarte una distancia igual a la mitad de tu MOV en cualquier dirección en la que tengas vía libre. En caso de que el atacante esté realizando un ataque rápido y logres reposicionarte con éxito en respuesta a su primer ataque, el segundo ataque no podrá tomarte como objetivo, salvo que sigas dentro del alcance de su arma y de su ángulo de visión.
- **Bloquear:** Puedes optar por bloquear un ataque dirigido contra ti con tu arma, escudo o incluso con tu propio cuerpo. Los ataques a distancia solo se pueden bloquear con un escudo. Para bloquear un ataque con tu arma, realiza una prueba enfrentada con la habilidad de tu arma, que perderá un punto de fiabilidad. Para bloquear un ataque con tu escudo, con tu escudo, realiza la prueba enfrentada con tu habilidad de Melé y el escudo perderá un punto de CP. Si estás en un aprieto o protegiendo a otra persona, puedes intentar bloquear un ataque con una mano o un brazo, para ello empleas la habilidad Pelea. Si tienes éxito, recibes el daño del ataque en dicha localización. Se tiene en cuenta la armadura, por lo que puede que no sufras daño si tienes suficiente protección.
- **Desviar:** Puedes desviar un ataque siguiendo las reglas de Bloquear, pero aplicando un -3 a tu tirada de arma/Melé/Pelea. Si tienes éxito, desvías a un lado el arma de tu oponente y no solo niegas el ataque, sino que lo haces sin dañar tu arma/escudo. Si logras desviar un ataque cuerpo a cuerpo, tu oponente queda **desequilibrado**. No puedes desviar ataques realizados con arco o ballesta, pero sí puedes desviar armas arrojadizas aplicando un -5 (en lugar de -3).

Armas a Distancia

Cualquier cosa que se lance o dispare se considera un arma a distancia. Para realizar un ataque a distancia (ya sea con arco, ballesta o armas arrojadizas), debes hacer una prueba sumando:

Característica DES + Habilidad de arma + Modificadores + 1d10

... y superar la tirada de defensa de tu objetivo. Entre los modificadores aplicables a un ataque (ver tabla en la página 152), se incluye un modificador por alcance, según se indica en la **Tabla de Alcances y DO**. Si atacas a distancia a un objetivo inanimado o desprevenido, en lugar de eso debes superar una DO que se calcula en base a la distancia hasta el objetivo (ver tabla siguiente) así como por su tamaño (ver nota al margen).

Tabla de Alcances y DO

Alcance	DO	Mod.
Bocajarro El objetivo está a medio metro (o menos) o físicamente en contacto contigo.	10	-3
Corto ¼ del alcance indicado para el arma.	15	+0
Medio ½ del alcance indicado para el arma.	20	-2
Largo El alcance indicado para el arma.	25	-4
Extremo 2x el alcance indicado para el arma.	30	-6

Ballestas y Recarga

Las ballestas son maravillas de la mecánica que permiten que los individuos débiles disparen saetas con la misma fuerza que un arquero entrenado. Sin embargo, cuesta más recargarlas, dado que hay que accionar sus mecanismos. Este tiempo adicional supone que recargar una ballesta cueste 1 acción.

Bombas y Trampas

Las bombas y trampas funcionan de forma levemente distinta al resto de ataques a distancia. Las bombas se pueden lanzar contra un único oponente, pero su daño se aplica a toda un área. Todo el que se encuentre en dicha área recibe el daño de la bomba en cada localización de su cuerpo y sufre los posibles efectos adicionales de la misma. Si fallas la tirada de Atletismo requerida para lanzarla, la bomba no impacta contra su objetivo (ver **diagrama de desviación**).

Las trampas se disponen en un área. Cuando una persona entra en dicha área, activa la trampa y (tanto ella como cualquier otra persona en el **radio de efecto** de la trampa) sufre el daño de la misma en cada localización de su cuerpo, así como los posibles efectos adicionales.

Efectos Ambientales

El entorno puede influir (e influirá) en cómo luchas o viajas y, en ocasiones, en las armas que decides emplear. La luz y la oscuridad, la meteorología, el agua y el terreno alteran el curso de la batalla.

Iluminación

La luz afecta a tu precisión y a tu consciencia del entorno.

Tabla de Grado de Iluminación

Grado de Iluminación	Efecto
Luz Intensa (Sol del desierto o reflejado en la nieve)	-3 a Advertir/Notar y -3 a Ataque y Defensa si se está encarado hacia el sol.
Luz del Día (Luz diurna)	Sin penalizador.
Luz Tenue (Luz de luna)	-2 a Advertir/Notar.
Oscuridad (Noche de luna nueva o profundidades de una caverna)	-4 a Advertir/Notar y -2 a Ataque y Defensa.

Nieve y Hielo

La nieve y el hielo pueden suponer una ventaja o un obstáculo. Al rastrear en la nieve recibes un +3 a las tiradas de Supervivencia para seguir rastros recientes, aunque sufres un -3 para seguir rastros antiguos. Al combatir sobre nieve o hielo, debes superar una prueba de Atletismo con DO 14 para mantenerte en pie tras correr o atacar. Si estás en un entorno gélido desnudo o con poca ropa, puedes sobrevivir sin un refugio una cantidad de horas igual a tu característica ATU. Pasado ese tiempo, entras en Estado Mortal.

Calor Extremo

Viajar y luchar bajo un calor extremo es increíblemente difícil incluso para combatientes experimentados. Al recorrer un entorno desértico, como el desierto de Korath, el AGU de los personajes se reduce en un tercio. Si llevan armadura media o pesada, su AGU se reduce a la mitad.

Entornos Pantanosos o Maleza

Al atravesar pantanos o maleza y luchar en ellos, tienes que prestar atención al suelo que te rodea. Sufres un -2 a Esquivar/Zafarse y Atletismo.

Luchar en el Agua

Luchar bajo el agua es posible, pero es sin duda muy difícil. Mientras estés bajo el agua, sufres un penalizador de -3 a las pruebas de Advertir/Notar. Al emplear armas cuerpo a cuerpo bajo el agua, solo es posible realizar un ataque por acción y todas las tiradas de ataque, bloqueo y desvío sufren un -2 adicional; además, se emplea Atletismo tanto para Reposicionarse como para Esquivar. Las armas arrojadizas (salvo lanzas, arpones y similares) no funcionan bajo el agua. El alcance de arcos y ballestas se reduce a un cuarto, su daño a la mitad (antes de aplicar la CP) y sufren un -2 al ataque.

Terreno Difícil

Mientras te encuentres en terreno difícil o inestable, como terreno abrupto, escombros o matorrales, sufres un -2 a REF y un -3 a MOV.

Reposicionarse en el Agua

Al reposicionarte bajo el agua, puedes desplazarte en las tres dimensiones, pero solo te mueves la mitad de tu SAL.

Consciencia del Entorno

La mayoría de mis alumnos asumen que la fuerza y la velocidad son los elementos clave de un combate. Basándome en mis estudios personales sobre la materia, considero que la clave es la consciencia del entorno. ¿Puedes hacer que un oponente descuidado tropiece con el quicio de una puerta o con unas raíces? ¿Puedes maniobrar de manera que se tope con un grupo de vanidosas ancianitas, o quizá con un oponente armado más grande que cualquiera de vosotros? ¿Hay algo en tu entorno que pueda servir de arma? A menudo, un contendiente ebrio puede prender con una vela o unas brasas. ¿Puedes trepar a un árbol y quizá caer sobre tu rival; o hacerle caer mientras cruzáis un río o torrente? Es cierto, alumnos míos, que la mayoría de vosotros no tiene una fuerza abrumadora ni entrenamiento marcial, pero podéis recurrir a vuestra astucia y obtener resultados aún más satisfactorios.

~Brandon de Oxenfurt

Usuarios de Magia

Aunque muchos tipos de persona pueden acceder a pequeñas cantidades de magia, solo unos cuantos son lo bastante poderosos como para que sean considerados "usuarios de magia". Cuando en este libro se haga referencia a "usuarios de magia", el término incluye a magos y sacerdotes, pero no Brujos.

Sacerdotes y Sobreesfuerzo

Los sacerdotes emplean la magia de forma distinta a los magos. Toman un poco de magia de muchos elementos distintos para lograr los efectos que desean conseguir. Eso implica que un sacerdote que fuerce sus límites o que pifie siempre sufrirá los efectos de una pifia elemental mixta.

Hechizos Críticos

Un hechizo puede causar una herida crítica siguiendo el proceso descrito en la página 156, pero solo si se trata de un hechizo de ataque que incluya un componente sólido. Hechizos como Anialwch o Trueno de Alzur no pueden causar heridas críticas porque manipulan energía pura, pero Púa de Tierra o Granizo de Carys sí pueden causarlas porque atacan a su objetivo con objetos sólidos.

Resolución de Magia

Ataques Mágicos

Los ataques mágicos son la principal arma de un mago y un buen recurso de apoyo para brujos y sacerdotes. Los efectos de estos ataques pueden variar, pero siempre emplean VOL en lugar de REF o DES. La fórmula para realizar un ataque mágico es:

Característica VOL + Lanzar Hechizos + 1d10

Umbral de Vigor y Aguante

Lanzar hechizos y plegarias implica canalizar magia (también llamada caos) de los reinos elementales a través de tu cuerpo para crear un efecto mágico. Todo personaje con capacidades mágicas dispone de un **Umbral de Vigor** que refleja la cantidad de magia que puede canalizar a través de su cuerpo antes de empezar a sufrir daños. Normalmente, puedes lanzar sin peligro cualquier hechizo con un **Coste en AGU** igual o inferior a tu Umbral de Vigor.

Tu poder también depende de tu característica derivada AGU. Este valor refleja la cantidad de magia que puedes emplear antes de quedar exhausto y desmayarte. Cuando lanzas un hechizo o usas otra forma de magia, resta a tu AGU el Coste en AGU del conjuro. Si tu puntuación de AGU llega a 0 o menos, caes inconsciente y quedas **aturdido**. Para recuperar la consciencia, tu puntuación de AGU debe llegar a 20 (o tu AGU máximo, si este es inferior a 20), aunque eso no elimina automáticamente el aturdimiento, condición de la que debes librarte con normalidad.

Sobreesfuerzo y Pifias

Al lanzar magia puedes forzar los límites de tu cuerpo para conjurar hechizos más poderosos. Puedes intentar lanzar un hechizo que tenga un Coste en AGU superior a tu Umbral de Vigor a costa de sacrificar Puntos de Vida. Asimismo, puedes lanzar más de un hechizo por turno, pero la suma de sus Costes en AGU puede llevarte a superar tu Umbral de Vigor.

A partir del momento en que la suma de los puntos de AGU invertidos en acciones místicas (incluyendo defensas como Dispersión o la señal del Heliotropo) supere tu Umbral de Vigor, perderás 5 PV por cada punto de AGU por el que superes dicho umbral. Además, sufres los efectos de una Pifia Elemental correspondiente al elemento al que estuviera asociado el hechizo que acabas de lanzar.

Si obtienes una pifia al lanzar un hechizo, sea en combate o no, corres el riesgo de dañar tu cuerpo. Como sucede con cualquier pifia, siempre que obtengas un 1 natural en una prueba de Lanzar Hechizos, debes tirar un segundo d10 y restarlo a tu valor base. Consulta entonces en la **Tabla de Pifias Mágicas** el resultado obtenido en el segundo d10.

Tabla de Pifias Mágicas

Tipo de Tirada	Resultado del Segundo Dado
Voluntad (Magia)	**1-6:** La magia crepita y chisporrotea y sufres una cantidad de daño igual a este resultado, pero el hechizo sigue produciéndose. Si el éxito del hechizo depende de la superación de una DO o de una tirada de defensa, sigues teniendo que superar dicho valor pese a restar el resultado del dado de pifia. **7-9:** La magia que ya empezaba a recorrer tu cuerpo explota en tu interior. No solo falla el hechizo, sino que sufres el efecto de una **Pifia Elemental** correspondiente al elemento al que estuviera asociado el hechizo que intentabas lanzar. **10:** Tu magia explota con efectos catastróficos. No solo sufres una **Pifia Elemental** según se indica en el resultado anterior, sino que cualquier foco que lleves explota como si fuera una bomba (causa 1d10 puntos de daño a todo el que se encuentre en un radio de 2 metros).

Tabla de Pifia Elemental

Elemento	Efecto
Mixto	La magia mana de tu cuerpo en forma de chispas. No solo sufres 1 punto de daño por cada punto que obtuvieras en tu segundo dado (1d10 puntos de daño en caso de un sobreesfuerzo), sino que además se te aplica uno de los efectos correspondientes a uno de los cuatro elementos siguientes, determinado al azar por el DJ.
Tierra	La tierra se agita a tu alrededor. Sufres 1 punto de daño por cada punto que obtuvieras en tu segundo dado (1d10 puntos de daño en caso de sobreesfuerzo) y quedas **aturdido**.
Aire	El aire se revuelve a tu alrededor. Sufres 1 punto de daño por cada punto que obtuvieras en tu segundo dado (1d10 puntos de daño en caso de sobreesfuerzo) y sales despedido 2 metros en una dirección aleatoria.
Fuego	Estallas en llamas. Sufres 1 punto de daño por cada punto que obtuvieras en tu segundo dado (1d10 puntos de daño en caso de sobreesfuerzo) y te prendes **fuego**.
Agua	Se forma escarcha sobre tu cuerpo y se endurece. Sufres 1 punto de daño por cada punto que obtuvieras en tu Segundo dado (1d10 puntos de daño en caso de sobreesfuerzo) y quedas **congelado**.

Focos Mágicos

Los magos y sacerdotes emplean bastones y amuletos que reducen el Coste en AGU de un hechizo en una cantidad concreta determinada por el propio foco. Los focos mágicos nunca pueden reducir el Coste en AGU por debajo de 1 y el lanzador debe sostenerlos en la mano para que funcionen. Esta reducción al Coste en AGU supone que quizá el lanzador no supere su Umbral de Vigor y pueda lanzar un hechizo de mayor calibre (o un mayor número de hechizos menores) sin peligro. Un mago o sacerdote solo puede emplear un foco al mismo tiempo, aunque lleve varios. Urdir la magia a través de un foco requiere una gran atención y control.

Hechiceros de Gran Habilidad

Los usuarios de magia más hábiles, como Yennefer de Vengerberg o el infame Vilgefortz de Roggeveen son capaces de proezas que un mago típico no podría realizar ni en sueños. Los hechizos y plegarias, normalmente, dependen de declamaciones y gestos manuales. Sin embargo, un nivel alto en la habilidad Lanzar Hechizos permite a un usuario omitir determinados componentes al conjurarlos, como se indica en la siguiente tabla.

Nivel de Habilidad	Requisitos
1-6	Toda magia requiere recitar palabras y realizar gestos manuales.
7-8	Los hechizos e invocaciones solo requieren gestos manuales.
9-10	Los hechizos e invocaciones solo requieren leves gestos que se pueden realizar con cualquier parte del cuerpo.

Dimerita, el Azote de los Magos

La dimerita es un metal precioso que se encuentra disperso por el mundo. Su composición le confiere propiedades antimágicas, lo que hace que la mayoría de usuarios de magia no puedan emplearla si están en contacto con esta sustancia. La mera presencia de la dimerita puede debilitar a un lanzador de magia y reducir su Umbral de Vigor en 1 por cada unidad de este material que haya a 5 metros o menos de él. Si se ve obligado a tocar dimerita, el Umbral de Vigor de un usuario de magia se reduce a 0 y debe superar una prueba de Resistencia y consultar su resultado en la tabla de **Efectos de la Dimerita**. Como podrás comprobar en la tabla, el resultado mínimo necesario para no sufrir efectos secundarios notables es 16. Se debe realizar una prueba cada media hora mientras se siga en contacto con este material. Por razones aún desconocidas, la dimerita no afecta a los brujos.

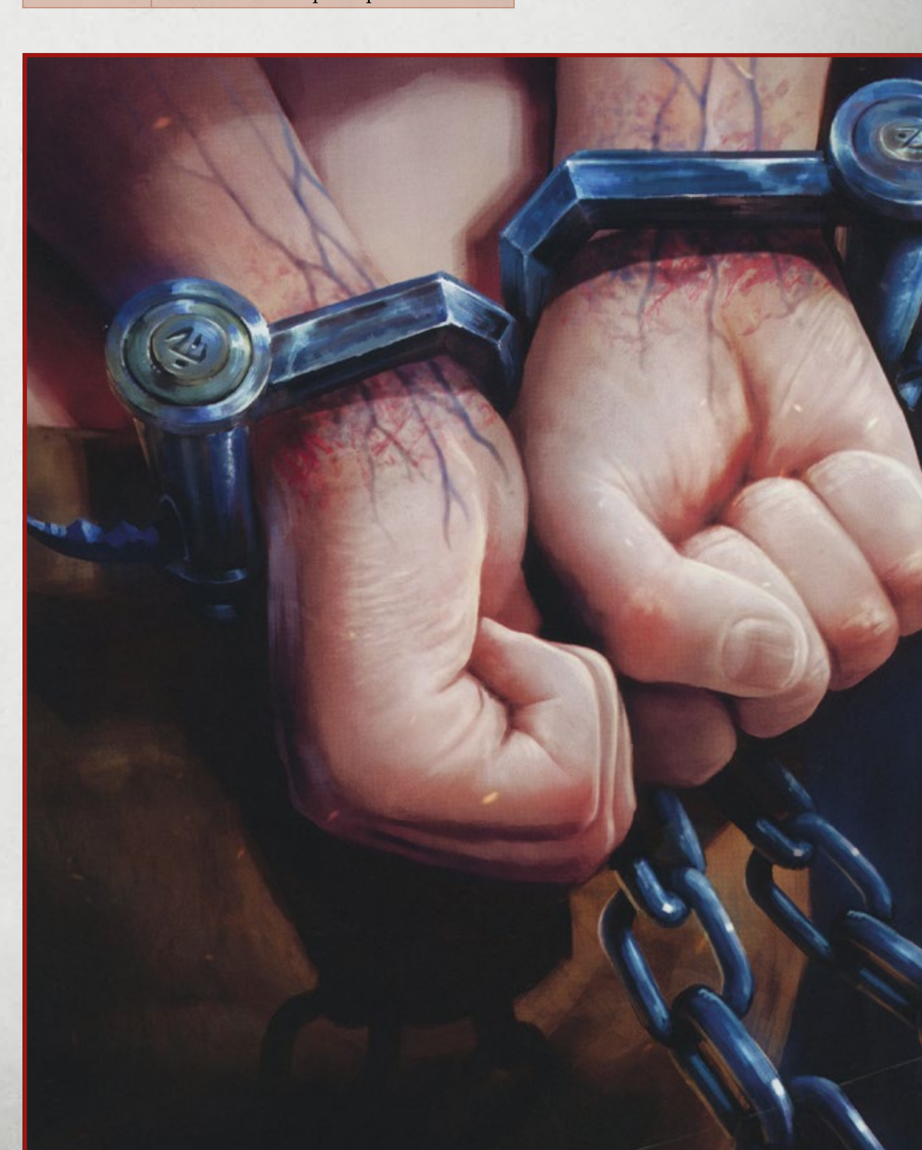
Efectos de la Dimerita

Resultado	Efecto
≥18	La dimerita hace que te pique la piel. Estás incómodo, pero nada más.
16-17	Te escuece la piel y te sientes un poco mareado, pero no estás incapacitado.
14-15	Te escuece la piel, estás mareado y experimentas espasmos de tanto en tanto. Cada 1d6 turnos, haz una tirada de Resistencia con DO 15 o quedarás **desequilibrado**.
12-13	La piel te arde y el estómago te da vueltas. Sufres **náuseas**.
10-11	Te da la impresión de que tu piel está en llamas y apenas puedes concentrarte en nada. Debes realizar una tirada de salvación contra aturdimiento cada turno.
≤9	La dimerita hace hervir la magia de tu sistema y sufres 1d6 puntos de daño cada asalto en que toques dimerita.

Dimerita

La dimerita es un extraño material que mitiga el uso de la magia. Los Cazadores de Magos nilfgaardianos usan esposas, cadenas y armas hechas de una aleación azulada de dimerita y hierro. Es la mejor defensa contra los magos, asumiendo que puedas ponerles la dimerita encima. Nadie sabe cómo funciona y además hay poco de este material en el Norte, principalmente en Kovir y Poviss (como cualquier otra cosa que los dioses puedan haber depositado en la tierra). Si descubres cómo funciona, asegúrate de comunicárselo a los químicos de la Universidad. Este tema les trae de cabeza.

~Brandon de Oxenfurt



Objetivos de Hechizos

Los hechizos y plegarias afectan a un número distinto de objetivos, dependiendo de su descripción.

- **Directo:** Los hechizos directos afectan específicamente a uno o más objetivos, pero no a ti ni al área que rodea a los objetivos. Estos hechizos funcionan en buena parte como ataques a distancia normales. Si el objetivo no se resiste al efecto, basta con que no pifies el lanzamiento del hechizo.
- **Área de Efecto:** Los hechizos con área de efecto cubren un área determinada y afectan a todo el que esté en ella. Estos hechizos funcionan en gran medida como los hechizos directos, excepto que todo el que se encuentre en la zona afectada debe realizar una tirada defensiva que se compara con tu tirada de Lanzar Hechizos. Si no existe Defensa para el hechizo o si ningún objetivo se resiste a él, basta con que no pifies el lanzamiento del hechizo.
- **Personal:** Los hechizos personales solo afectan al lanzador. Para lanzar un hechizo personal, solo debes superar la DO del hechizo o, si en el hechizo no se indica una DO, no obtener una pifia.



Rituales

Los rituales requieren más concentración y precisión que un hechizo o plegaria normales. Lanzar un ritual requiere unos componentes concretos que dependen de cada ritual y una cantidad significativa de tiempo. De forma similar a las reglas de artesanía, para empezar, debes invertir una cantidad de tiempo indicada en el ritual. A continuación, realiza una tirada de Elaborar Rituales con una DO establecida para cada ritual. Si la superas, el ritual tiene éxito. Si fracasas, el ritual no tiene efecto y los componentes se gastan igualmente. Si pifias en un ritual, sufres además 1 punto de daño por cada punto de AGU gastado.

Interrupciones

Si algo te interrumpe antes de que puedas completar el ritual, debes realizar una tirada de Elaborar Rituales para permanecer concentrado y proseguir. La DO para continuar con el ritual es 15 si alguien te ha agitado, empujado, gritado o tirado algo. Si te atacan y sufres daño físico, la DO para proseguir con el ritual es 18. Si te sacan físicamente del área en que realizas el ritual, puedes reanudarlo si vuelves a dicha área en el plazo de 1 asalto y superas una prueba de Elaborar Rituales con DO 16.

Rituales en Grupo

Otras personas pueden ayudarte a realizar un ritual. No es preciso que dichas personas cuenten con potencial mágico, pero deben ser capaces de ayudarte a dibujar círculos con tiza, disponer los componentes del ritual o recitar letanías. Cada persona que te ayude (hasta un máximo de 4) reduce la DO del ritual en 1.

Maleficios

Los maleficios funcionan de forma un tanto distinta a los hechizos y plegarias. Para urdir un maleficio, no solo debes canalizar cierta cantidad de magia, sino también un odio personal hacia la persona o lugar objetivo. Fallar al lanzar un maleficio no surte mayor efecto, no hay peligro de que salga mal salvo que pifies. Si pifias, tienes un 50% de posibilidades de que el maleficio te afecte a ti (ver nota al margen "**¡Ups!**" en el Capítulo 4). Este efecto sustituye a las consecuencias habituales de pifiar en el lanzamiento de hechizos.

Transporte y Equitación

Tiradas de Control

Al montar sobre un animal o conducir un vehículo tienes que asegurarte de mantener el control. Cuando intentas una maniobra, debes realizar una tirada de Control para dominar tu transporte:

Característica REF + Habilidad Montar + Modificador de Control + 1d10

Esta tirada de Control debe tener una DO adecuada a la maniobra que intentas realizar:

- **Sencilla (15):** Girar con un vehículo a gran velocidad o saltar un obstáculo pequeño a caballo.
- **Difícil (20):** Controlar un vehículo que derrapa o parar en seco.
- **Muy Difícil (25):** Hacer saltar un vehículo o saltar un obstáculo alto a caballo.

Modificadores de Control

Cada medio de transporte cuenta con su propio **modificador de control**. Suma el valor de la tabla de modificadores de control a tus tiradas de Control.

Montura/Vehículo	Modificador de Control
Barco	-2
Bote	-1
Buey	-2
Caballo	+0
Caballo de Guerra	+2
Carreta	+0
Carruaje	-1
Mula	-2
Trineo de Caballos	+0

Pérdida de Control

Si fallas una tirada de Control, te arriesgas a que el transporte se descontrole completamente y a que os sucedan cosas terribles a ti y a tu montura/vehículo. Si conduces un vehículo, tira 1d6 en la tabla de **Pérdida de Control de Vehículos**. Si vas a lomos de una montura, algo os ocurre tanto a ti como al animal que montas. Tira dos veces 1d10 en la tabla de **Pérdida de Control de Monturas**, una para el/los jinete/s y otra para el animal.

Pérdida de Control de Vehículos

Tirada	Resultado
1-2	**Derrape o Trompo:** Sin efecto adicional.
3-4	**Derrape Mayor:** Derrapas lateralmente 1d10x2 metros en la dirección que llevabas antes de maniobrar. Si golpeas un objeto, aplica las reglas de Embestida para comprobar los daños que sufren tu vehículo y dicho objeto.
5-6	**Vuelco:** Tu vehículo derrapa lateralmente 1d10x3 metros en la dirección que llevabas y da una vuelta de campana. En el caso de un vehículo terrestre, el vehículo y los animales que tiren de él sufren 5d6 de daño. En el caso de un vehículo acuático, este queda boca abajo y tú atrapado bajo el agua hasta que superes una tirada de Atletismo con DO 12 para salir a flote.

Penalizador por Montar a Pelo

Al montar un animal a pelo (sin ninguna clase de silla), recibes un penalizador de -2 a todas las tiradas de control.

Caballería Redania

La caballería redania es una de nuestras mejores unidades militares. Sus integrantes han superado un entrenamiento muy riguroso, pero no es la única razón por la que es peligrosa, como lo es cualquier caballería compuesta por jinetes medio competentes. ¿Cuál es el arma más peligrosa de un ejército? ¿La espada? ¿La alabarda? ¿El trabuquete? En cualquier situación yo elegiría un caballo. Tu caballo puede matar a tus oponentes sencillamente pisándolos o embistiéndolos, aunque lleven una coraza. Puedes usar un caballo y blandir un arma al mismo tiempo. Desde tu montura cuentas con una posición elevada y eres un objetivo en movimiento. Los caballos pueden retirarse a gran velocidad. Los jinetes bien entrenados pueden colgarse de un lado de la silla y usar su caballo como cobertura. Es bien sabido que el estrépito y los temblores que causa una línea de caballería bien entrenada desalientan de manera grave a la infantería. Un caballo con una buena barda es prácticamente imparable.

~Brandon de Oxenfurt

Caídas

El daño provocado por las caídas se calcula de forma similar al de una embestida. Cuando caes, divide entre 2 los metros de caída y tira esa cantidad de d6 para determinar el daño que sufres. El daño se aplica al torso y se ve reducido por la armadura.

Si chocas con algo, ese algo sufre el mismo daño que tú (antes de la reducción de armadura). Las caídas se producen a una velocidad aproximada de 30 metros por asalto. Si te encuentras cerca de un saliente o de alguna cosa a la que puedas agarrarte, puedes realizar una prueba de Atletismo (con una DO determinada por el DJ) para sujetarte. Si lo logras, sufres en el brazo el daño correspondiente a la distancia que hayas recorrido en tu caída hasta entonces.

Salir de Debajo de un Caballo

Si tu montura te cae encima, tienes dos opciones: esperar a que vuelva en sí y se aparte de encima de ti por sí sola o intentar salir de debajo de ella; para esto último debes superar una prueba de Esquivar/Zafarse o de Proezas de Fuerza con DO 25. Si otra persona supera una prueba de Proezas de Fuerza con DO 25, puede levantar el caballo y liberarte también.

Trato con Animales

Cuando un personaje interactúa con un animal y se hace necesaria una prueba de habilidad, se emplean las mismas habilidades que para tratar con una persona (Carisma, Engaño, Intimidación, Liderazgo, Percepción Humana y Persuasión). Todo depende de la manera en que el personaje intente tratar con el animal en cuestión. El DJ puede determinar que un animal reacciona de manera distinta a diferentes maneras de tratar con él, así como establecer la DO que le parezca oportuna dependiendo de la actitud hacia el animal y la ferocidad del mismo.

Pérdida de Control de Monturas

Tirada	Resultado para Jinetes	Resultado para Montura
1-3	**Pérdida de Arreos:** Las riendas se te caen de las manos. A partir de ahora sufres un -1 a las tiradas de Control hasta que las recuperes, lo que cuesta todo un turno.	**Rechazo:** Tu montura sencillamente no hace lo que quieres. Debes realizar una nueva tirada de Control el próximo asalto.
4	**Corcoveo:** Tu montura intenta librarse de ti. Realiza una prueba de Atletismo con DO 15. Debes superarla para permanecer en la silla.	**Susto:** Tu montura se sobresalta y encabrita. Debes superar una prueba de Atletismo con DO 16 para permanecer sobre ella y una prueba de Liderazgo con DO 18 para calmarla antes de poder reanudar la marcha.
5	**Corcoveo:** Tu montura intenta librarse de ti. Realiza una prueba de Atletismo con DO 18. Debes superarla para permanecer en la silla. Si la fallas, quedas **postrado**.	**Tropiezo:** Tu montura tropieza y debe superar una prueba de Atletismo con DO 14 para no caer.
6	**Corcoveo:** Tu montura intenta librarse de ti. Realiza una prueba de Atletismo con DO 20. Debes superarla para permanecer en la silla. Si la fallas, quedas **postrado**.	**Tropiezo:** Tu montura tropieza y debe superar una prueba de Atletismo con DO 18 para no caer.
7	**Corcoveo:** Tu montura intenta librarse de ti. Realiza una prueba de Atletismo con DO 25. Debes superarla para permanecer en la silla. Si la fallas, quedas **postrado**.	**Tropezón:** Tu montura tropieza y debe superar una prueba de Atletismo con DO 15 para no caer y sufrir 1d10 puntos de daño en una pata determinada al azar (tira 1d10: 1-3, delantera izquierda; 4-6, delantera derecha; 7-8, trasera izquierda; 9-10, trasera derecha).
8	**Lanzado:** Tu montura te tira. Tira 1d6/2 para determinar cuántos metros sales volando. Si no golpeas nada al aterrizar, determina una localización al azar y sufres 1d6 puntos de daño en ella. Si golpeas algo por el camino, determina una localización al azar y sufres una cantidad de d6 de daño igual a la cantidad de metros que habrías salido volando. Si golpeas un ser vivo, este también sufre la misma cantidad de daño.	**Tropezón:** Tu montura tropieza y debe superar una prueba de Atletismo con DO 20 para no caer y sufrir 2d10 puntos de daño en una pata determinada al azar (tira 1d10: 1-3, delantera izquierda; 4-6, delantera derecha; 7-8, trasera izquierda; 9-10, trasera derecha).
9	**Lanzado:** Tu montura te tira. Tira 1d6 para determinar cuántos metros sales volando. Si no golpeas nada al aterrizar, determina una localización al azar y sufres 1d6 puntos de daño en ella. Si golpeas algo por el camino, determina una localización al azar y sufres una cantidad de d6 de daño igual a la cantidad de metros que habrías salido volando. Si golpeas un ser vivo, este también sufre la misma cantidad de daño.	**Caída:** Tu montura se cae. Si estás sobre ella o a un metro o menos de ella, realiza una tirada de Atletismo con DO 18 para evitar que te caiga encima. Determina al azar qué localización queda atrapada bajo tu caballo y, a continuación, sufre 2d10 de daño en dicha localización. Tu caballo sufre la misma cantidad de daño en el torso. Puedes realizar una tirada de Control el próximo turno para que tu montura se mueva y liberarte.
10	**Lanzado:** Tu montura te tira. Tira 1d10 para determinar cuántos metros sales volando. Si no golpeas nada al aterrizar, determina una localización al azar y sufres 1d6 puntos de daño en ella. Si golpeas algo por el camino, determina una localización al azar y sufres una cantidad de d6 de daño igual a la cantidad de metros que habrías salido volando. Si golpeas un ser vivo, este también sufre la misma cantidad de daño.	**Desmayo:** Tu montura se desmaya por el estrés de la situación. Si estás sobre ella o a un metro o menos de ella, realiza una tirada de Atletismo con DO 18 para evitar que te caiga encima. Determina al azar qué localización queda atrapada bajo tu caballo y, a continuación, sufre 2d10 de daño en dicha localización. Tu caballo sufre la misma cantidad de daño en el torso. Tu montura debe realizar una tirada de salvación contra aturdimiento cada turno para volver en sí.

Combate Sobre Vehículos

Puedes realizar, a lomos de un caballo o desde un vehículo, todos los ataques que pudieras realizar normalmente. Dependiendo de las circunstancias, el DJ puede considerar que determinados ataques son imposibles, como realizar un Torbellino a lomos de un caballo. También puedes empuñar o guardar un arma, pero debes tener presente algunas cosas. Cada vez que ataques tienes que realizar una tirada de Control.

Cargar y Embestir

Al realizar un ataque cuerpo a cuerpo desde una montura o vehículo, básicamente estás cargando. También puedes embestir con tu vehículo pero, en el caso de uno tirado por animales, la tirada de Control sufre un -10.

Al cargar, debes tirar para impactar a tu objetivo con normalidad. Utiliza tu habilidad de arma para atacar desde la montura y Montar o Navegar si embistes. Si impactas, causas el daño normal de tu arma o el daño de embestida que corresponda a tu transporte pero, en ambos casos, sumas daño adicional en función de la velocidad de la carga. Para calcular este daño adicional, divide entre 2 la distancia en metros entre tú y tu objetivo (redondeando hacia abajo, máximo 5). Esa es la cantidad de d6 que lanzarás como daño adicional. Si vas al galope en tu caballo, asume que dicho número es 5. A continuación, multiplica el resultado de esos d6 por el modificador correspondiente de la tabla de **Modificadores por Peso**. En caso de embestir con un vehículo, este recibe todo ese daño además de sufrirlo el objetivo.

Daño de Embestida

Montura/Vehículo	Daño
Barco	4d6
Bote	2d6
Buey	4d6
Caballo	3d6
Caballo de Guerra	4d6
Carreta	3d6
Carruaje	4d6
Mula	2d6
Trineo de caballos	5d6

Modificadores por Peso

Tamaño del Objetivo	Mod.
Muy Ligero (caja pequeña, nekker, gato)	x1/2
Ligero (objetivo de tamaño humano)	x1
Mediano (hombre lobo, carreta, endriago)	x2
Pesado (arachas, trol, puerta de castillo)	x3

Daños en el Vehículo

Cada vehículo tiene una cantidad de Puntos de Vida, de forma similar a una montura o personaje. Cuando el vehículo se queda sin PV, se rompe y no puede moverse.



Combate de Ejemplo

Para ilustrar las mecánicas del combate, supongamos que un hombre de armas (Johan), un brujo (Hanson), una maga (Storm) y una criminal (Wren) se enfrentan a un grupo de 4 ghuls.

Al ponerse el sol, los viajeros descubren a un grupo de ghuls que merodean por un campo de batalla. Antes de que puedan cambiar de rumbo y sortearlos, los ghuls descubren a nuestros aspirantes a héroe y se lanzan al ataque.

Para empezar, todos tiran iniciativa (REF+1d10). Para acelerar, los cuatro ghuls comparten una misma tirada de iniciativa. El orden de iniciativa queda así:

1. *Wren*
2. *Hanson*
3. *Johan*
4. *Ghuls*
5. *Storm*

Empieza Wren, que saca su arco largo y, como acción adicional, dispara contra el ghul A. Al tratarse de una acción adicional, gasta 3 puntos de AGU y aplica un -3 a la prueba. Realiza su tirada de ataque (DES+Arco+1d10) y saca un total de 23. El ghul tira para esquivar (REF+Esquivar/Zafarse+1d10) y obtiene un total de 22. Wren acierta. Como no estaba apuntando, tira 1d10 para determinar la localización. Saca un 9, con lo que impacta en la pierna izquierda del ghul. Tira el daño de su arco largo (4d6) y tiene suerte, saca un 20. Los ghuls no tienen armadura, pero son resistentes al acero, lo que divide a la mitad ese daño inicial. Además, el impacto fue en una pierna, por lo que se vuelve a dividir el daño entre dos. El ghul A sufre 5 puntos de daño, con lo que sus Puntos de Vida bajan de 25 a 20.

A continuación, Hanson saca su espada de plata y, como acción adicional, emplea la señal de Axia sobre el ghul B. Nuevamente, aplica un -3 a su prueba y gasta 3 puntos de AGU. Tira Lanzar Hechizos (VOL+Lanzar Hechizos+1d10) y obtiene un total de 25. El ghul tira para resistirse (VOL+Resistir Magia+1d10) y saca un total de 13. El ghul queda aturdido.

Johan, que ya había desenfundado su espada por si acaso, corre hacia el ghul aturdido e intenta cortarle la cabeza. Realiza una tirada de ataque (REF+Espada+1d10-6 por apuntar a la cabeza) y saca un total de 25. El ghul no puede esquivar porque está aturdido, por lo que Johan impacta sobradamente e inflige una herida crítica letal en la cabeza del ghul. Tira el daño de su arma (4d6+4) y obtiene un total de 15. Este daño se reduce a la mitad por la resistencia del ghul, pero se multiplica por 3 ya que el golpe se ha producido en la cabeza. Johan inflige 22 puntos de daño al ghul, más 10 puntos adicionales por la herida crítica; entonces tira para comprobar qué herida crítica ha infligido. Como era un ataque apuntado, tira 1d6 y espera obtener un 5 o un 6. Saca un 4 y daña el ojo del ghul. El ghul quedaría cegado de un ojo, pero el total de 32 puntos de daño lo mata.

Ahora actúan todos los ghuls, a la vez. El ghul A ataca a Johan y obtiene un total de 20. Johan se reposiciona (DES+Atletismo+1d10) y saca un total de 21. Se aleja 2 metros antes de que el ghul C se abalance sobre él. El ghul C le ataca y obtiene un total de 19. Johan bloquea con su espada (REF+Espada+1d10) y saca un total de 22. Anula el ataque del ghul, pero su espada pierde un punto de Fiabilidad y él gasta un punto de AGU. El ghul D corre hacia Storm y ataca, para lo que saca un 14. Storm esquiva con un 18 y no sufre daño alguno.

Finalmente, Storm retrocede y gasta 3 puntos de AGU para lanzar Granizo de Carys, para lo que obtiene un total de 22 en su tirada de Lanzar Hechizos. El ghul C saca un 17 para esquivar, por lo que sufre el impacto de 5 bolas de granizo. El ghul C sufre 2 impactos en el torso, 2 en la pierna izquierda y 1 en la cabeza. Tras aplicar los modificadores por localización, el ghul sufre 14 puntos de daño (4+4+1+2+3), lo que reduce sus PV de 25 a 11.

Terminado el primer asalto del combate, los ghuls han perdido a uno de los suyos y los jugadores siguen ilesos. El combate continúa así hasta que todos los enemigos (o jugadores) hayan muerto o hasta que uno de los dos bandos abandone el combate. Como cada asalto representa 3 segundos, la mayoría de combates terminarán en menos de un minuto.

Curación

Curación Natural

Los personajes empezarán a recuperar Puntos de Vida de forma natural con el paso del tiempo si alguien realiza una tirada de Manos que Curan o Primeros Auxilios sobre ellos (DO 14, salvo que el DJ considere que la DO deba ser mayor). Recuperarán una cantidad de PV por día de descanso igual a su valor de REC. Si pasan mucho tiempo yendo de acá para allá, trabajando o luchando, solo recuperarán la mitad de su valor de REC al día. Si la curación se ha realizado mediante Manos que Curan, recuperan 3 PV adicionales al día. La curación de heridas críticas funciona de manera distinta.

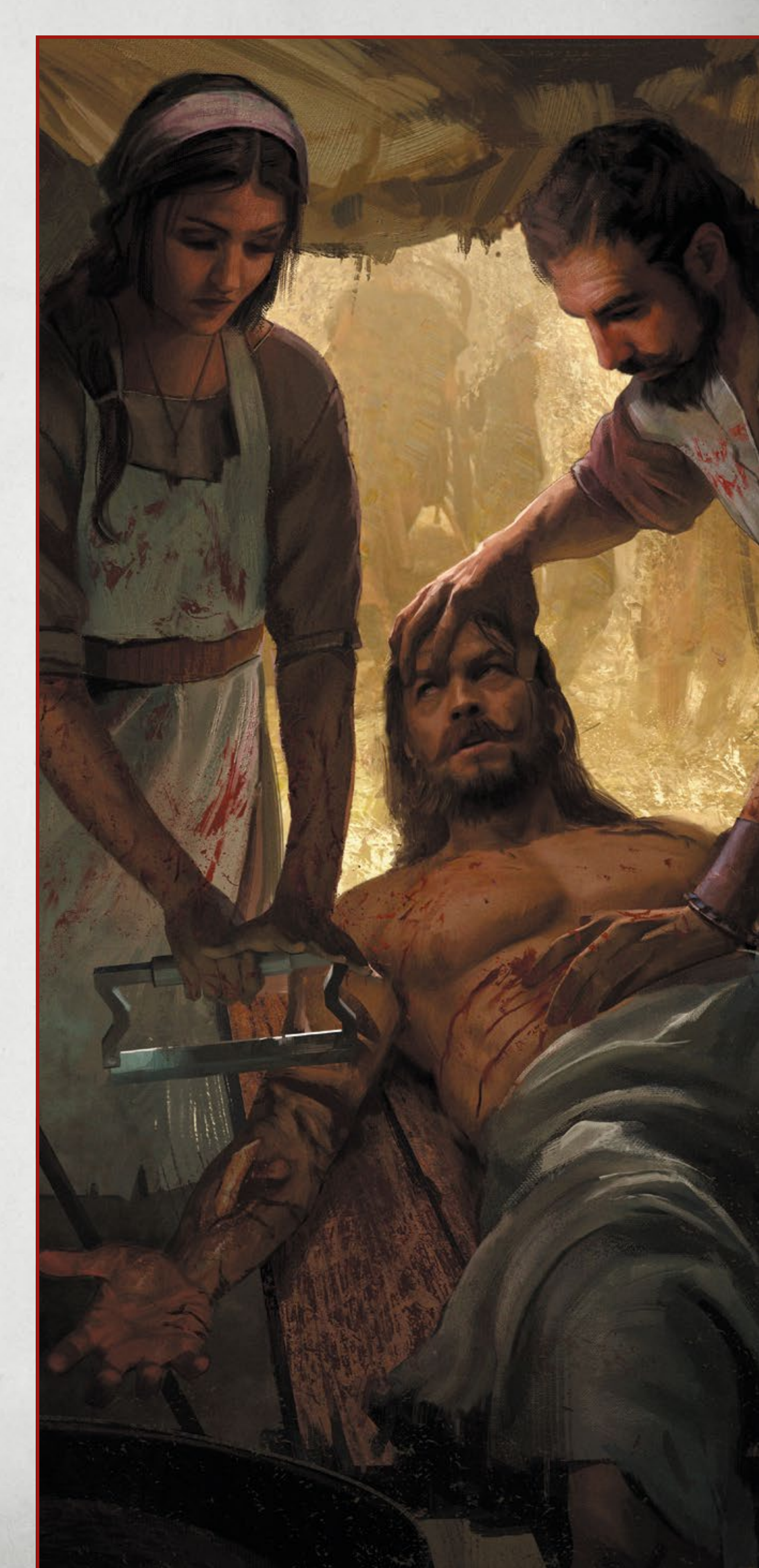
Curación Mágica

Si viajas con un mago o un sacerdote (o buscas uno), quizá pueda curarte con magia; aunque la curación mágica es poco común y la mayoría de usuarios de magia son incapaces de realizarla. Si eres un brujo o un tanto suicida, puedes tomar una poción de brujo. Para los brujos, es completamente seguro. Para los no brujos, puede ser como tomar veneno.

- **Hechizos y Rituales:** Un mago puede lanzar un hechizo de curación mágica sobre un objetivo para que recupere Puntos de Vida de forma natural. Un Ritual de la Vida restaura la salud inmediatamente después de lanzarlo.
- **Pociones:** Los brujos y los no-brujos pueden beber una *poción golondrina* para recuperar salud, pero los no brujos deben superar una prueba de Resistencia con DO 18 o quedarán **envenenados** y no recibirán los beneficios de la poción.

Curar Heridas Críticas

Las heridas críticas requieren tiempo y atención médica para curarse. Un doctor puede tratar una herida crítica mediante su habilidad Manos que Curan (ver tabla de Manos que Curan para averiguar la DO y la cantidad de turnos que se requieren para realizar la prueba), mientras que un usuario de magia puede utilizar con éxito un hechizo o una plegaria de curación determinada cantidad de veces para tratar una herida crítica (ver tabla de Hechizos Curativos para comprobar la cantidad de usos necesarios y la DO de la prueba). En este caso, el hechizo o plegaria tiene que dedicarse a este fin, no a regenerar Puntos de Vida.





Entrenarse con Prótesis

Algunas **heridas críticas letales** tienen efectos permanentes que se pueden atenuar mediante el uso de prótesis. Sin embargo, estos penalizadores solo se reducen hasta cierto punto. Puedes reducir aún más estos penalizadores invirtiendo Puntos de Perfeccionamiento. Por 10 PP, resta 1 a uno de los penalizadores. Un penalizador no puede bajar de -2 y no puedes gastar PP para atenuar estos penalizadores si no cuentas con una prótesis para la extremidad en cuestión. Es imposible desarrollar sentido del tacto en una prótesis.

Tras tratar una herida crítica, esta tiene que curarse con el tiempo. Cruza en la tabla de Curación Crítica tu valor de TCO y la gravedad de la herida para comprobar cuántos días te llevará librarte del penalizador que se indica en la herida crítica, en la columna Tratado.

Manos que Curan

Herida Crítica	Turnos	DO
Leve	2	12
Moderada	4	14
Grave	6	16
Letal	8	18

Hechizos Curativos

Herida Crítica	Usos	DO
Leve	4	14
Moderada	6	16
Grave	8	18
Letal	10	20

Curación Crítica

TCO	Leve	Moderada	Grave
3	5	9	12
4	4	8	11
5	3	7	10
6	2	6	9
7	1	5	8
8	1	4	7
9	1	3	6
10	1	2	5
11	1	1	4
12	1	1	3
13	1	1	2

Reglas Opcionales

Monstruos en las Novelas

Técnicamente, las reglas de este libro se basan en los videojuegos de *The Witcher*, que se han simplificado en favor de la jugabilidad. Si deseas seguir las reglas de las novelas de *The Witcher*, las cosas son un poco distintas. En las novelas, los brujos llevan dos espadas y solo algunos monstruos son vulnerables a la plata, mientras que otros son vulnerables al acero meteorítico.

Monstruos Vulnerables a la Plata:

- Elementa
- Espectros
- Malditos
- Necrófagos
- Relictos
- Vampiros

Monstruos Vulnerables al Acero Meteorítico

- Bestias
- Dracónidos
- Híbridos
- Insectoides
- Ogroides

Adrenalina

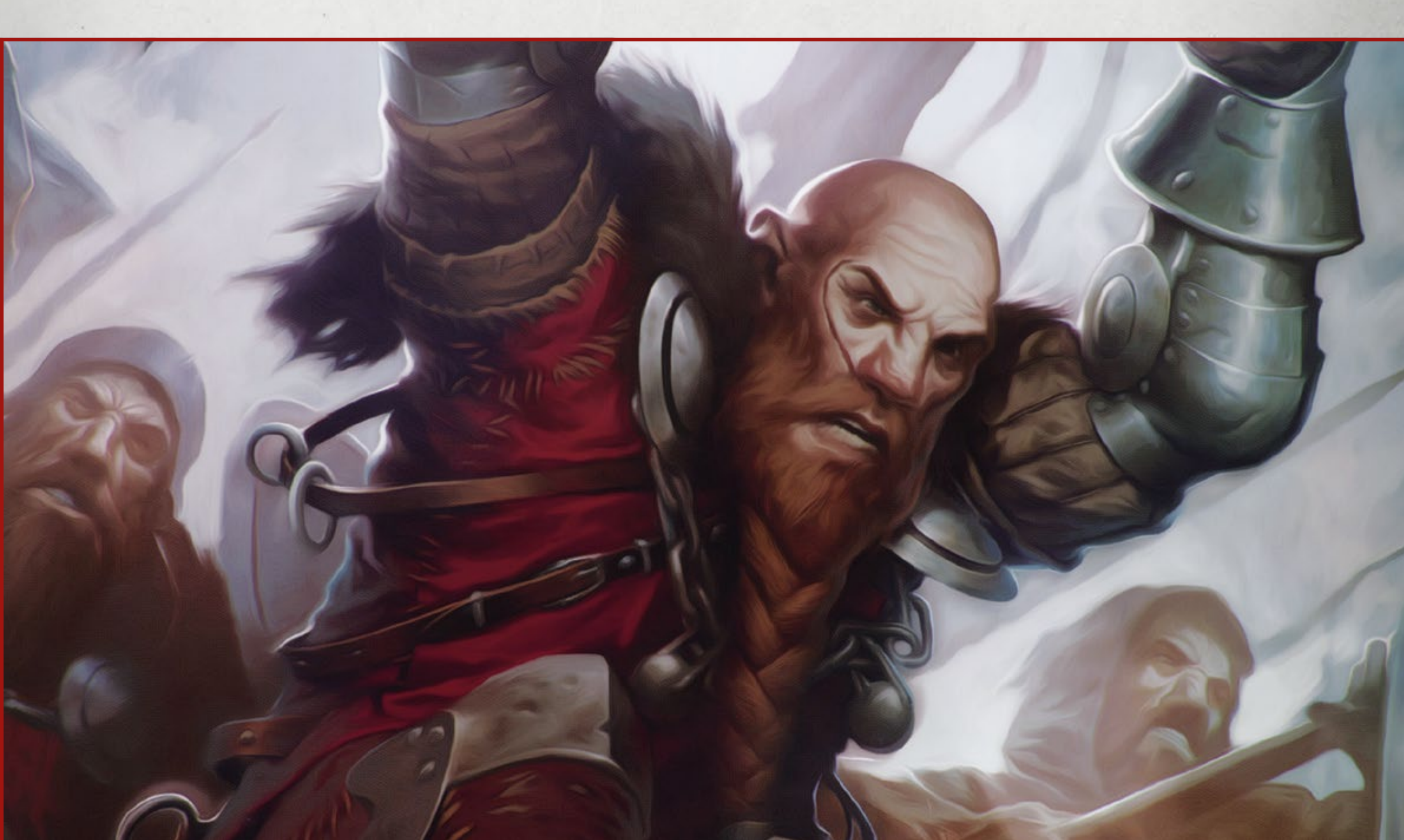
La adrenalina aporta la fuerza de voluntad para seguir adelante y luchar con más determinación en las situaciones difíciles. Si aplicas esta opción, recibes un **dado de adrenalina** cada vez que causes un impacto crítico a un oponente. Por cada impacto crítico que causes, recibes un dado de seis caras. Puedes tener tantos dados de adrenalina como puntos tengas en tu característica TCO. El gasto de un dado de adrenalina te permite sumar 1d6 a la tirada de daño de un ataque *u* obtener 1d6 PV temporales hasta el final del combate.

En un mismo ataque puedes gastar tantos dados de adrenalina como quieras para aumentar el daño o para obtener PV temporales pero, por cada uno que gastes, pierdes 10 puntos de AGU. Al final del combate, pierdes los PV temporales que te queden, así como los dados de adrenalina. Al igual que la SUE, debes declarar el uso de adrenalina antes de realizar una acción.

También puedes gastar un dado de adrenalina para elevar tus PV a 1 inmediatamente en caso de que un ataque enemigo u otro efecto reduzca tus PV a 0 o menos.

Usar Reglas Opcionales

Te ofrecemos estas reglas opcionales para que puedas personalizar el juego. Si quieres que el juego se parezca más a las novelas, usa las reglas de **Monstruos en las Novelas** para cambiar la manera en que se lucha contra ellos. Si juegas una partida más orientada al combate, puede que quieras emplear la **Adrenalina**, que permite a un luchador combatir más tiempo, con más intensidad y que hace que sea más gratificante lograr un impacto crítico. Si deseas una partida más social, podrías emplear el sistema de **Combate Verbal**, de manera que tus jugadores disfruten de estimulantes duelos sin jugarse la vida. Todo depende de ti y de cómo funcione tu grupo de jugadores.



Empático frente a Antagónico

Los Ataques Verbales están divididos en empáticos y antagónicos. Los ataques empáticos pretenden ganarse la simpatía del objetivo. Ofrecen más opciones, pero tienden a ser más débiles y dependen siempre de tu EMP. Los ataques antagónicos, por otro lado, suelen ser más potentes y pueden aplicarse en situaciones de tortura y tormento. La cuestión es que puede ser más fácil ganar el combate con ataques antagónicos, pero emplearlos te asegura que, en el futuro, el objetivo te evite o te considere su enemigo.

Hacer Amigos

Entablar amistad con un oponente lo convierte automáticamente en un conocido (como los que se obtienen en el Camino de la Vida). Se mostrará amable contigo y no actuará activamente contra ti sin una buena razón. La segunda vez que entables amistad con un objetivo se convertirá en un amigo de verdad. Eso implica que no solo será amable, sino que hará cosas por ti y te ayudará. La tercera vez que entables amistad con un objetivo os convertiréis en "hermanos de sangre" y hará casi cualquier cosa por ti, dentro de lo razonable.

Combate Verbal

Cuando diriges una partida más diplomática o cuando esta incluye muchos personajes bardos, mercaderes o simplemente elocuentes, puede que quieras emplear este sistema de Combate Verbal, que ofrece a las habilidades sociales su propio estilo de "combate".

Cuando se inicia un Combate Verbal, cada bando establece una meta para este combate. Cada jugador determina entonces su valor de Resolución, que servirá como Puntos de Vida para el Combate Verbal.

Resolución= [(VOL+INT)/2]x5

Un Combate Verbal funciona de manera muy similar a un combate convencional: cada persona realiza un **ataque** y su objetivo emplea una **defensa** de entre las que se indican a continuación. La persona que obtenga el resultado mayor hace que su oponente pierda una cantidad de puntos de Resolución que depende de la acción realizada. La persona cuya Resolución se reduzca a 0 en primer lugar pierde el enfrentamiento y queda convencida de la postura de su oponente. Se puede producir un Combate Verbal entre cualquier cantidad de personas y se puede dirigir un ataque contra cualquier oponente u oponentes (o incluso contra todos ellos) en el transcurso del debate, en cuyo caso cada objetivo tiene una posibilidad de defenderse. Cada persona que gane con su tirada de defensa daña la Resolución del atacante. En lugar de atacar puedes recurrir a una de las **herramientas** de Combate Verbal. Consumen un turno entero pero son muy útiles.

Ataques Empáticos

Nombre	Habilidad	Daño	Efecto
Seducir	Seducción	1d6+EMP	El defensor se acalora un poco y sufrirá un +2 acumulativo de daño cada vez que le Seduzcas con éxito.
Persuadir	Persuasión	1d6/2+EMP	Si terminas el combate con una prueba de Persuadir con éxito, convences al objetivo.
Atraer	Liderazgo	1d10+EMP	El defensor cree que puede que tengas razón y sufre un +1 acumulativo al daño de todos los ataques empáticos por cada vez que uses Atraer con éxito.
Entablar Amistad	Carisma	1d6+EMP	Si terminas el combate con un ataque de Entablar Amistad con éxito, haces que tu oponente se convierta en amigo tuyo.

Ataques Antagónicos

Nombre	Habilidad	Daño	Efecto
Engañar	Engaño	1d6+INT	Si terminas el combate con una prueba de Engañar con éxito, convences a tu objetivo de la mentira en cuestión.
Ridiculizar	Etiqueta	1d6+VOL	Si Ridiculizas con éxito a una persona en público, también reduces su reputación ante dicho público en 2 por cada ataque de Ridiculizar con éxito. Esta penalización dura un día.
Intimidar	Intimidación	1d10+VOL	Todo aquel a quien intimides te teme y sufre +4 acumulativo de daño cada vez que le Intimides con éxito.

Defensas

Nombre	Habilidad	Daño	Efecto Adicional
Ignorar	Resistir Coacción	1d10+EMP	Ninguno.
Contraargumentar	(Ver Efecto Adicional)	(Según Ataque)	En lugar de ponerte a la defensiva, puedes realizar un ataque utilizando la misma habilidad que el ataque inicial, para anularlo. Si superas la tirada de tu oponente, su ataque se anula y el tuyo causa daño.
Cambiar de Tema	Persuasión	1d6+INT	Ninguno.
Abandonar la Conversación	Resistir Coacción	Ninguno	Termina la discusión.

Herramientas Empáticas

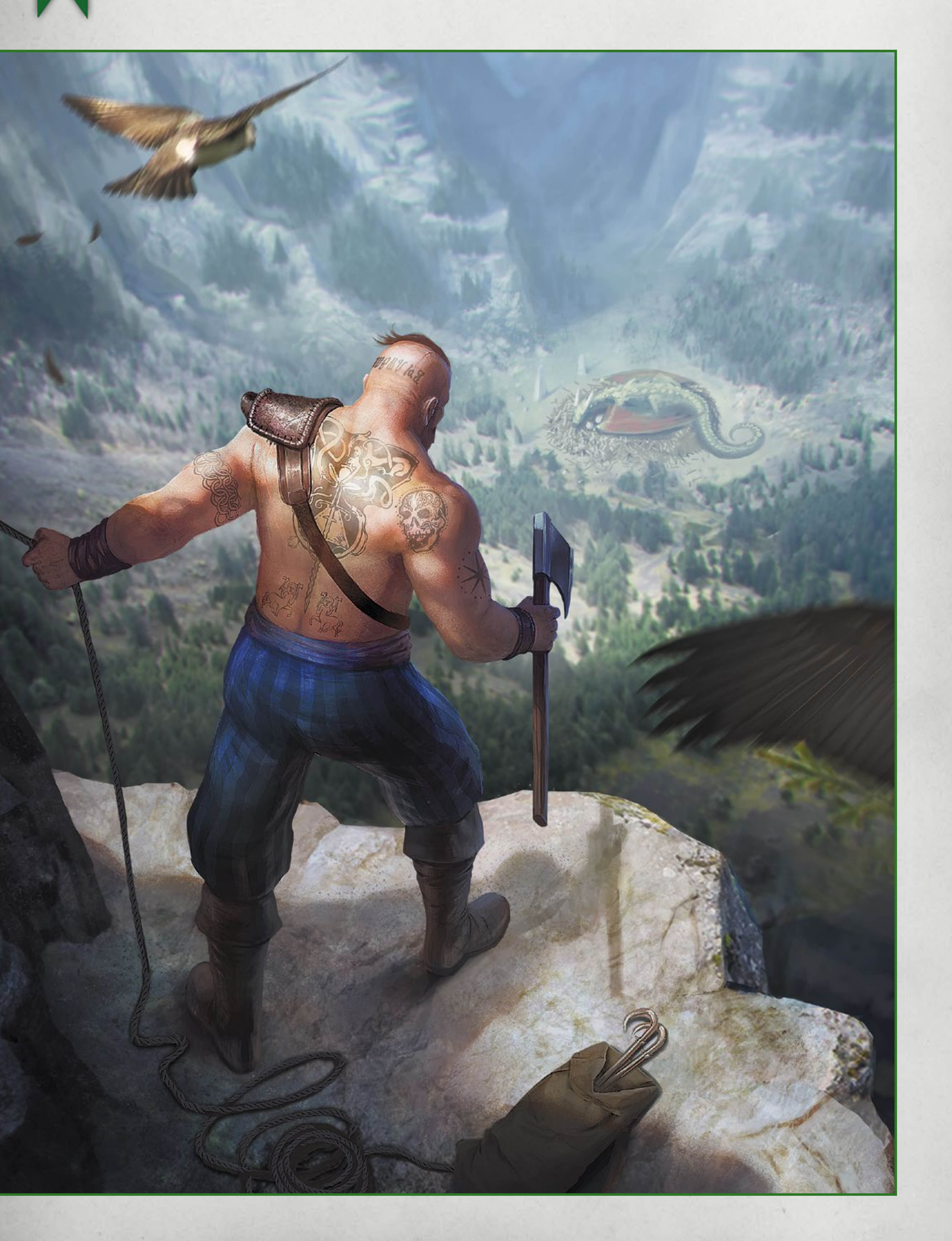
Nombre	Habilidad	Daño	Efecto
Romance	Carisma	Ninguno	El objetivo se enamora de ti. Eso hace que sufra un -3 a todas las pruebas de Combate Verbal contra ti, siempre que sigas convenciéndole de que estáis enamorados y le trates bien. Si el romance termina mal, el objetivo recibe permanentemente un +3 a sus pruebas contra tus ataques empáticos.
Estudiar	Percepción Humana	Ninguno	Estudiar te permite buscar puntos débiles en la fortaleza mental de tu oponente o tantearlo. Realiza una tirada de Percepción Humana con una DO igual a 3xINT de tu objetivo. Si tienes éxito, recibes un +2 a Combate Verbal contra dicho oponente durante un asalto.

Herramientas Antagónicas

Nombre	Habilidad	Daño	Efecto
Insinuar	Persuasión o Engaño	Ninguno	Insinuar te permite sugerir algo bueno o malo sobre tu argumento actual. Si tienes éxito, las defensas de tu oponente sufren un -4. Solo puedes usar Insinuar una vez por combate.
Sobornar	Juego	Ninguno	Si tienes éxito, por cada 50 coronas que ofrezcas, recibes un +1 a tus tiradas de Combate Verbal durante el resto del enfrentamiento.

Tortura y Tormento

Si tienes a tu objetivo a tu merced y le causas daño, sufres un penalizador a los ataques empáticos y recibes un bonificador a los ataques antagónicos. Dañar a un objetivo te supone un -3 a los ataques empáticos y un +3 a Intimidación. Reducir a un objetivo a su Umbral de Herida te supone un -10 a los ataques empáticos, pero también un +10 a Intimidación.



El Mundo de The Witcher

"La Puerta de Oro, el local representativo de la villa, estaba repleto y bullicioso. Los clientes, lugareños y forasteros, se ocupaban por lo general de asuntos típicos para las distintas naciones y profesiones. Serios mercaderes se peleaban con enanos por el precio de las mercancías y el porcentaje del crédito. Mercaderes menos serios pellizcaban el culo de las muchachas que repartían la cerveza y el potaje de garbanzos. Los tontos del pueblo hacían ver como que estaban muy bien informados. Las rameras trataban de gustar a los que tenían dinero, pero a la vez intentaban alejar de sí a los que no lo tenían. Arrieros y pescadores bebían con tanta desmesura como si al día siguiente fuera a entrar en vigor una ley prohibiendo la fermentación del lúpulo. Los marineros cantaban canciones que celebraban las olas del mar, la valentía de los capitanes y la donosura de las sirenas, esto último con bastante pintoresquismo y abundancia de datos."

~Andrzej Sapkowski, *El Último Deseo*









Ya has visto buena parte del mundo a través de las armas, las profesiones y la introducción de este juego. Sin embargo, hay mucho más por descubrir. Actualmente, el mundo está dividido entre el Imperio de Nilfgaard, los Reinos del Norte y Skellige. Aunque estos son los principales bandos de la Tercera Guerra Nilfgaardiana, hay muchas más distinciones que hacer entre las facciones aliadas que componen cada uno de ellos. El Imperio de Nilfgaard es un territorio inmenso que cubre muchos países y regiones. Dada su rápida y brutal expansión, gran parte del Imperio está sometido a la ley imperial, aunque conserva su cultura original. Esto supone que, pese a que la región de Nilfgaard funciona de una manera, las provincias más alejadas y los ducados con mayor autonomía pueden tener unas costumbres y funcionamiento muy distintos. No puedes dar por sentado que trabajar en la capital de Nilfgaard sea lo mismo que hacerlo en Gheso.

Asimismo, los Reinos del Norte y Skellige solo están unidos por el hecho de que se oponen a Nilfgaard. Además, con la pérdida de muchos de sus gobernantes, la mayor parte del norte se ha sumido en el caos.

La Importancia de las Alianzas

En el mundo de *The Witcher*, con quién te alías es tan importante como tu procedencia. Cada alianza, lo que incluye a las religiones, conlleva ciertos amigos y enemigos y se asume que, si te unes a alguna de ellas, actuarás en su beneficio. Como hemos visto en el caso de la Logia de Hechiceras, esto puede resultar problemático.

Una Lección

Me han pedido a mí, Brandon de Oxenfurt, Profesor de Historia en la Universidad de Oxenfurt, que contribuya a este volumen con un capítulo que verse sobre la situación actual del mundo. Al ser un estudioso de la historia, tanto antigua como actual, contemplo cómo fluctúa nuestro mundo; y no me refiero únicamente a la parcela privilegiada que es Oxenfurt, o Redania, o el Norte si me apuras. No, soy internacionalista y creo que en nuestras vidas influyen tanto el destino de la Aedirn ocupada o la Voluntad Imperial de Nilfgaard, como las proclamas de nuestro Buen Rey Radovid o el precio de los higos en el mercado. Y para demostrarlo voy a enseñaros lo que sabemos de los países, religiones y alianzas poderosas de nuestro mundo. Tomad nota: luego habrá un examen.

~Brandon de Oxenfurt

Viajar

Es difícil saber cuánto tiempo cuesta llegar de un punto a otro. Para empezar, los mapas del Continente no son precisos. Para continuar, el terreno puede ser muy desigual y un camino puede cruzar zonas montañosas o pantanosas. Así pues, no existe una manera precisa de determinar con antelación la distancia a vuelo de pájaro ni la calidad de los caminos, por lo que solo cabe estimar vagamente el tiempo aproximado que debería llevar un viaje.

Como referencia, Geralt de Rivia tardó una semana en ir de Wyzima (en Temeria) a Kaer Morhen forzando la marcha, y hay que tener en cuenta que no hablamos de una persona cualquiera, sino del legendario Lobo Blanco.

Reinos del Norte

Ruinas Élficas

Muchas ciudades humanas, como Wyzima, Maribor y Tretogor, se construyeron sobre las ruinas de antiguas ciudades élficas.

El "Rey" Abdank

Cuenta la leyenda que al rey Dezmod de Temeria le sucedió un hijo mentalmente deficiente, Abdank. Durante su reinado, le "aconsejó" el hechicero Raffard "el Blanco", que rechazó la corona pero ostentó el poder. Se libró la Guerra de los Seis Años, aunque poca información de aquellos hechos se ha conservado hasta nuestros días. Parece bastante probable que Raffard fuera asesinado por oponerse a la formación de la Hermandad de Hechiceros. A su muerte y tras unos cuantos años de desvaríos de Abdank, el rey murió y se desató una guerra entre Maribor y Ellander. Supuestamente, Adalbert de Maribor sucedió a Abdank y a este le sucedió a su vez Geddes. Es un material excelente para una investigación seria.

~Brandon de Oxenfurt

Hace 500 años, en un acontecimiento llamado el Desembarco de los Exiliados, llegaron los Norteños. Estos humanos estaban destinados a apoderarse de todo el Norte. Establecieron contactos prudenciales con los enanos y los gnomos, pero su relación con los elfos se tornó hostil. Durante mucho tiempo, la expansión humana avanzó con rapidez. Se establecieron y rompieron acuerdos territoriales y tratados con los elfos a conveniencia de los humanos. Al principio, los elfos creyeron que los humanos dejarían de expandirse algún día, pero eso nunca sucedió. Finalmente, los bobolakos y los vran fueron recluidos en un puñado de pequeños enclaves y los elfos empezaron a retirarse, destruyendo sus gloriosas ciudades antes de marcharse. Pero no todos los elfos estaban dispuestos a rendirse. Una joven elfa llamada Aelirenn encabezó una última campaña contra los humanos. Y muchísimos jóvenes elfos murieron.

Redania

Poco después del Desembarco empezaron a configurarse los cuatro países principales del Norte. En Redania, Sambuk gobernó un área que cubría Novigrado y el delta del Pontar. El puerto y el río contribuyeron al desarrollo comercial redanio. Con el tiempo, a medida que los países crecían, el imperio comercial redanio chocó con el imperio comercial temerio al otro lado del Pontar, en ocasiones con resultados violentos.

El nieto de Sambuk, Radovid I, también llamado Radovid "el Grande", estableció la Redania que conocemos hoy. Radovid despreciaba a su hermano Troydan y sospechaba que este planeaba apoderarse del trono. Dio a su hermano lo que podría considerarse un título honorífico: el dominio sobre la provincia septentrional de Kovir. Era una broma cruel, dado que la provincia de Kovir tiene once meses de invierno y, luego, agosto. Poco podía imaginar Radovid que Kovir contenía una de las mayores vetas de oro del Norte y el 70% de la dimerita del mundo. Kovir y Poviss son ahora los países más ricos del Norte.

Temeria

Dezmod se convirtió en el primer rey de Temeria en tiempos del Desembarco. Hay leyendas sobre reyes de corta vida entre el reinado de Dezmod y su hijo Geddes, pero, a partir de la ascensión de este último, la situación se vuelve más estable. Su primer hijo nació de una amante llamada Vinifrida, de la que se dice que era una elfa de pura sangre, por lo que es posible que la línea real temeria tenga algo de élfica. Esta dinastía ha permanecido ininterrumpida hasta el rey Foltest, lo que proporciona a Temeria una notable estabilidad.

Aedirn

Aedireen, la nieta del primer rey de Aedirn, anexionó gran cantidad de nuevos territorios mediante guerras y negociaciones. Ante un posible ataque de Redania, Aedireen alcanzó un acuerdo con la nueva nación de Kaedwen. La invasión fue repelida y Aedirn reclamó Lormark o Alto Aedirn. Pero apoderarse de esta región tan fértil enfureció a Kaedwen y empeoró las relaciones entre estos países. Hoy, Aedirn, el más sofisticado de los cuatro principales reinos, ha sido desgarrado por Nilfgaard.

Kaedwen

El pueblo que ascendió por el Pontar, desembarcó en la orilla izquierda y se adentró en las montañas rocosas y boscosas de Kaedwen debía de estar formado por personas duras. Hay pocos territorios cultivables en Kaedwen, pero su gente ama esta tierra y se enorgullece de su dureza y persistencia. Existen muchas leyendas sobre sus primeros reyes, pero su historia política empieza con el rey Benda, quien ayudó a negociar el Tratado de Lan Exeter, que puso fin a la guerra entre las fuerzas de Redania y Kaedwen, así como las de Kovir, y que convirtió a Kovir y Poviss en una nación independiente. El nieto de Benda, Henselt, es un gran estratega militar, pero es más conocido por su gran aversión a los no-humanos.



Los Reinos del Norte
Montañas del Dragón
Hengfors
Costa del Arco
Golfo de Praxeda
Pont Vanis
Aedd Gynvael
Kaer Morhen
Ard Carraigh
Kaedwen
Blaviken
Gelibol
Redania
Roggeveen
Novigrado
Tretogor
Oxenfurt
Rinbe
Ban Glean
Vergen
Valle del Pontar
Aedirn
Gulleta
Vengerberg
La Valette
Hagge
Ellander
Cidaris
Gors Velen
Bremervoord
Kerack
Wyzima
Temeria
Dorian
Carreras
Maribor
Monte Carbon
Aldersberg
Lyria
Rivia
Scala
Ard Skellig
Verden
Brugge
Sodden
Nastrog
Rozrog
Dillingen
Cintra
Tras Ríos
Monte de Sodden
Riedbrune
Taludes
Attre
Montes de Amell
Angren
Belhaven
Gwendeith
Toussaint
Montaña Gorgona
Beauclair
Peixe de Mar
Nazair
Valle de Sudoth
Montañas Azules

Redania



Las fuerzas nilfgaardianas nunca han llegado a Redania. Nuestro joven rey, Radovid "el Cruel", trabaja sin descanso para repeler la amenaza nilfgaardiana. La actual frontera norte de Redania linda con las naciones de la Liga de Hengfors, mientras que el gran río Pontar marca la frontera sur y sirve de arteria principal para el imperio comercial redanio. En el oeste, limita con el golfo de Praxeda y el mar del Norte. Las boscosas colinas del este se extienden hasta las Montañas del Milano, que suponen la frontera tradicional entre Redania y Kaedwen. Recientemente, en respuesta a una petición de Kaedwen, el rey Radovid ha enviado tropas redanias al otro lado de las Montañas del Milano, pero no para ayudar a Kaedwen, sino para ocuparla como parte de su plan para unificar los Reinos del Norte. Esto desató la Guerra de Invierno cuando Kaedwen reagrupó sus fuerzas para intentar expulsar a Redania.

El padre del rey Radovid fue el rey Vizimir "el Justo". Bajo su reinado, Redania prosperó, pero la oscuridad acechaba en el horizonte. En 1262 Nilfgaard empezó a causar estragos en las tierras del Norte, lo que incluye la destrucción de Cintra. El rey Vizimir lideró a Redania en la Primera Guerra Nilfgaardiana pero, incluso en tiempos de paz, los espías e instigadores nilfgaardianos intentaron desestabilizar el país: enviaron sacerdotes del Gran Sol para que convirtiesen a la población y mercaderes con artículos baratos para socavar la producción local. Espías nilfgaardianos azuzaban a las razas no-humanas. El punto álgido se alcanzó cuando un asaltante elfo asesinó al rey Vizimir, aunque hay quienes creen que el asesino fue contratado por la propia consejera hechicera de Vizimir, Filippa Eilhart. En aquel entonces, Radovid solo tenía trece años y Redania estaba sumida en la Segunda Guerra Nilfgaardiana. La reina Hedwig estuvo al frente de Redania, pero el poder estaba en manos de un consejo de regencia liderado por el jefe del servicio de inteligencia redanio, Sigismund Dijkstra, y su amante, la hechicera Filippa. La maga tuvo la imprudencia de tratar mal a la reina Hedwig y al joven príncipe Radovid. Dicen que fue su arrogancia lo que alimentó, en su juventud, el gran odio que nuestro rey siente por las hechiceras. Cuando subió al trono, comprendió que la Logia de Hechiceras tenía demasiada influencia en los reyes del Norte. Los cazadores de brujas de Radovid, los que fueran los más fanáticos caballeros de la Rosa Llameante, han capturado desde entonces a muchos magos.

Tretogor es la capital de Redania. Aparte de su castillo y los grandes edificios de administración, es muy modesta. La guardia de la ciudad es muy activa: los usuarios de magia y muchos no-humanos no tardan en desaparecer y no son vistos de nuevo. Las mazmorras de Tretogor son conocidas como la última parada de los scoia'tael antes de su ejecución. Casi todas las personas que están en Tretogor trabajan para el gobierno o han acudido a visitar sus dependencias. Dada la cercanía de Novigrado, esta ciudad no supone un núcleo comercial.

Oxenfurt es la ciudad más ajetreada de Redania. La Academia de Oxenfurt, con sus bibliotecas, laboratorios y aulas, ocupa el centro de la ciudad. En sus confines hay tabernas, bares y burdeles que satisfacen las necesidades de los despreocupados estudiantes, aunque normalmente están sin blanca. No hay nada parecido en todo el Norte y siempre brotan en la ciudad nuevas ideas e inventos.

La "Ciudad Libre" de Novigrado

Novigrado es la ciudad más grande de Redania. A resultas de su estatus y de su ubicación en la boca del río Pontar, es el centro comercial definitivo. Durante muchos años, Novigrado ha sido una ciudad libre: la diversidad de seres que allí vivían solo se veía superada por la variedad de artículos comerciales. Desde la reciente ocupación por parte de Redania, los cazadores de brujas y el ejército redanio han empezado a eliminar a los usuarios de magia de la ciudad. Todavía puedes encontrar lo que quieras en Novigrado. Recorre sus muelles y maravíllate ante la imagen de navíos comerciales de todas las naciones descargando su mercancía, y contempla las raras naves de tierras lejanas y exóticas de Zerrikania y Ofir. Muchas de las mayores familias mercantes humanas tienen su sede en Novigrado. También se encuentra allí el Gran Templo del Fuego Eterno, el mayor templo del Norte.

~Brandon de Oxenfurt

Kaedwen



Kaedwen es el segundo reino más extenso del mundo conocido, por detrás de Nilfgaard. Pero, a diferencia de Nilfgaard, la mayor parte de Kaedwen está cubierta de roquedales, montañas o densos bosques. En el norte del país hay asentamientos dispersos cuya gente alberga fuertes sentimientos de independencia. Se ganan la vida como pueden trabajando la tierra y comerciando con pieles y madera. Tienden a ser conservadores y aislacionistas. La frontera norte de Kaedwen se extiende entre los picos más septentrionales de las Montañas del Milano y las Montañas Azules. Las duras condiciones que se dan más allá de esta frontera han intimidado incluso a los rudos colonos kaedweníes. Los límites orientales los marcan las Montañas Azules. La frontera sur es el río Pontar. Al oeste se alzan las Montañas del Milano. Hasta ahora, esta frontera natural ha mantenido la paz entre Kaedwen y Redania, pero Kaedwen solicitó hace poco la ayuda del rey Radovid de Redania para enfrentarse a Nilfgaard. La "ayuda" que envió Radovid era un ejército de ocupación, no apoyo militar, y las tropas redanias atravesaron las Montañas del Milano y penetraron en Kaedwen con intención de quedarse. Esto inició la Guerra de Invierno. Dado que el rey Henselt estaba muerto o desaparecido, no hubo una defensa bien organizada.

Kaedwen es el más joven de los reinos del Norte. Los humanos expulsaron a los elfos a las Montañas Azules y establecieron su territorio hace unos 200 años, aunque eso no supuso el fin de la violencia entre elfos y kaedweníes. Los scoia'tael lanzaron muchas cruentas incursiones a sus bosques y Kaedwen respondió matando a miles de elfos y enanos ya integrados en las ciudades kaedweníes. Se están librando guerras con Aedirn por todo el valle del Pontar, también llamado Lormark. Hay intensas disputas sobre esta franja de territorio pese a que Nilfgaard avanza hacia él.

Henselt ha tenido consejeros muy poderosos. Como Sabrina Glevissig, una gran hechicera nativa de Kaedwen, hermosa y que normalmente vestía ropa provocativa. Ella se convirtió en el poder tras el trono, lo que dejaba a Henselt libertad para dedicarse a cuestiones mucho más agradables. Desgraciadamente, en la batalla con Aedirn, Sabrina optó por seguir las instrucciones de la Logia de Hechiceras en lugar de velar por los intereses de Kaedwen, lo que causó grandes bajas en el ejército kaedwení. Henselt hizo que la quemasen en público. Sin embargo, la cosa no terminó ahí: Sabrina maldijo con su muerte el campo de batalla para que los espectros libraran allí su última lucha una y otra vez, hasta que finalmente se levantó la maldición el año pasado.

Ard Carraigh es la capital de Kaedwen, una recia ciudad fortaleza con pocas de las comodidades y servicios que uno puede encontrar en otras capitales. Se alza cerca del centro del país y no está próxima a ningún lago o río. El legendario fundador de la dinastía de Henselt, Viduka, llegó a este paraje inusual guiado por un unicornio, que ahora se muestra en la bandera de Kaedwen. En la ciudad, los lugareños tienden a acosar a los visitantes que parezcan demasiado "extranjeros" u ostentosos. Es una ciudad dura con los no-humanos, aunque se acepta a regañadientes a los enanos. El palacio de Henselt se erige sobre un risco justo al norte de la ciudad y el acceso para quienes no sean nobles o parte de la élite militar es muy limitado.

Ban Ard

Ban Ard se encuentra en las estribaciones de las Montañas Azules, al sureste de Ard Carraigh. La principal industria de la ciudad es la minería, pero se la conoce más por ser la sede de la Academia de Ban Ard, la escuela que entrena a los chicos en las artes de la magia. En su momento hubo una sana rivalidad entre la escuela para chicos y la escuela para chicas. Normalmente, las chicas ganaban dada la mayor disciplina y la clausura a las que eran sometidas en Aretusa. Muy a pesar de los ciudadanos, los chicos de Ban Ard no están enclaustrados.

~Brandon de Oxenfurt

Ban Gleán

Ban Gleán es una ciudad al suroeste de la capital. En otro tiempo se encontraba allí la sede del Estandarte de Dun, una unidad de caballería ligera con un aspecto imponente, con capas y gorros de piel de castor. Esta unidad era conocida por sus valientes acciones en la Batalla de Brenna. Desgraciadamente, mientras encabezaban el ejército kaedwení en otra batalla, la unidad quedó destrozada por la hechicera Sabrina Glevissig, exconsejera del rey Henselt.

~Brandon de Oxenfurt

Aedirn



Aedirn, más joven que Temeria y Redania, fue fundada por los humanos que remontaron el Pontar tras el Desembarco de los Exiliados. Limita al norte con Kaedwen, al oeste con el disputado valle del Pontar y las montañas de Mahakam, al sur con Lyria y Rivia y al este con las Montañas Azules. Se fundó casi al mismo tiempo que Kaedwen. Los kaedweníes siempre han envidiado el suave clima aedirniano y sus tierras más cultivables. Estas condiciones han llevado a que su población tenga gran habilidad para la ganadería y la elaboración de productos lácteos. El país tenía muchas pequeñas ciudades, en general limpias y bien cuidadas. Por desgracia, sus características tan deseables llevaron a Aedirn a perder gran parte de su territorio a manos de las potencias vecinas, principalmente Kaedwen. Pese a las destacables habilidades tácticas del rey Demawend III, que le permitieron anticiparse a Nilfgaard en la Primera Guerra Nilfgaardiana, Aedirn ha ido perdiendo cada vez más territorios.

Ahora, la mayor parte de Aedirn está asolada por la muerte y la devastación. Todo se sumió en el caos cuando el rey Demawend fue asesinado por Letho de Guleta en la barcaza de placer del rey. Su hechicero personal, su guardaespaldas y el célebre arquero Tybalt también murieron. Demawend era un rey despiadado y desagradable que buscaba cualquier excusa para enviar "expediciones punitivas" a Dol Blathanna, pero Aedirn echa en falta su ingenio táctico. Aedirn está ocupada por Nilfgaard, que probablemente esté reuniendo fuerzas para asaltar el valle del Pontar. El pueblo buscó al hijo de Demawend, el príncipe Stennis, pero corre el rumor de que está muerto, quizá linchado por intentar envenenar a Saskia "la Virgen de Aedirn". Es poco probable que Aedirn reciba ayuda de Kaedwen. En la pasada guerra, Kaedwen traicionó a todos los reinos del Norte y alcanzó un acuerdo con Nilfgaard para repartirse Aedirn como parte del botín. A Aedirn no se le restituyeron sus tierras hasta la Paz de Cintra. Como Demawend odiaba intensamente a los elfos, podemos desestimar la ayuda por parte de Dol Blathanna. Durante la Segunda Guerra Nilfgaardiana, las tropas del Imperio destruyeron a su paso todos los centros industriales, desde forjas a tejedurías. Todo lo desmantelado lo cargaron en carros y se lo llevaron a Nilfgaard, así como todas las cosechas y el ganado que encontraron. No envidio a las tropas nilfgaardianas a las que asignaron el traslado de la riqueza y provisiones de Aedirn tantos kilómetros hacia el sur; fueron acechadas por civiles enfadados y hambrientos sin nada que perder.

Vengerberg es la capital de Aedirn. En su momento fue una de las ciudades norteñas más grandes, prósperas y hermosas. Se alza en una importante encrucijada comercial y sus mercados, fábricas, escuelas e iglesias eran la envidia de muchos. Históricamente, Vengerberg es conocida por su producción de cerveza, tintes y textiles. Los elfos no estaban cómodos en Vengerberg. El rechazo de Aedirn no suele extenderse a los enanos, menos aún a la familia Vivaldi o al banco Vivaldi e Hijos, pero ha habido al menos un pogromo de no-humanos. Nilfgaard causó grandes daños a la ciudad durante la Segunda Guerra Nilfgaardiana a raíz del terrible acuerdo con Kaedwen, pero, tras la Paz de Cintra, los ciudadanos de Vengerberg empezaron a reconstruir su ciudad. Ahora Vengerberg vuelve a estar en manos nilfgaardianas. ¿Quién sabe qué pasará?

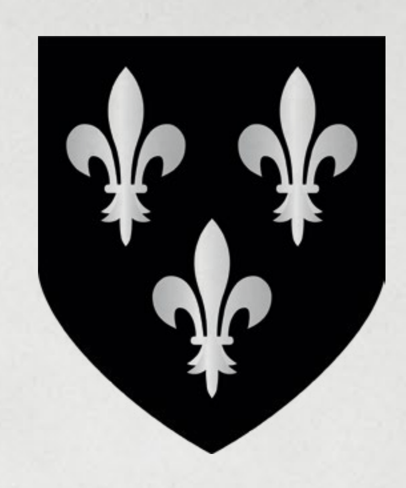
Aldersberg

La ciudad de Aldersberg es famosa por su papel en la Primera y Segunda Batallas de Aldersberg. En la primera, las tropas norteñas del rey Demawend y la reina Meve de Lyria rompieron las negociaciones y se lanzaron sobre los nilfgaardianos, que estaban bajo el mando del notable general Menno Coehoorn. Los ejércitos norteños huyeron. En la segunda batalla, el rey Henselt de Kaedwen se unió a Demawend y a Meve y superaron a los nilfgaardianos. El campo de batalla, en los exteriores de la ciudad, apenas está empezando a recuperarse y en ocasiones los saqueadores encuentran armas y armaduras que quedaron atrás. También es famosa en la ciudad la historia de Jacques de Aldersberg, que abandonó su hogar como un niño enclenque y muerto de hambre y alcanzó el rango de Gran Maestre de la Orden de la Rosa Llameante antes de sumirse en la locura.

~Brandon de Oxenfurt

Temeria

Temeria tiene una población mayor y un papel más determinante para los Reinos del Norte que su vecina Redania. Históricamente ha sido muy potente y ha rivalizado con el poder redanio. Con el paso de los años, el rey temerio ha ostentado los títulos de rey de Sodden, Soberano del Pontar y Mahakam y Gran Protector de Ellander y Brugge. La región está cada vez más sumida en el caos y resultará difícil combatir al ejército nilfgaardiano que ya marcha. Muchos pueblos han sido saqueados y arrasados. Otros han aguantado, pero su gente ha sufrido horrores indecibles. Ambos ejércitos han dejado sin provisiones estas tierras y ejecutado a los "colaboracionistas", a menudo no-humanos. No viajes por esta zona salvo que sea indispensable.



Temeria limita al norte con el gran río Pontar, frontera natural con Redania. Los afluentes del Pontar, el Ribbon y el Yaruga al sur, se adentran en la región y sirven como vías principales para valiosas mercancías. La frontera oriental la componen las montañas de Mahakam, con grandes fortalezas enanas que producen el mejor hierro y acero del mundo. Al oeste, el bosque de Brokilón y sus muy antisociales dríadas aíslan Temeria. Al sur, linda con los protectorados temerios de Brugge y Sodden, ahora ocupados por Nilfgaard.

No siempre ha sido así. Temeria la fundó en el siglo octavo el rey Dezmod, justo tras el Desembarco de los Exiliados. Cuatrocientos años más tarde, el rey Medel gobernó sin sobresaltos con su reina y sus dos descendientes. Su hijo Foltest y su hija Adda estaban muy unidos. Nadie se dio cuenta de cuánto hasta que Foltest anunció su intención de casarse con su hermana y convertirla en su reina. Los consejeros reales estaban horrorizados. Desgraciadamente, Adda ya estaba embarazada. Murió al dar a luz una hija muerta y tan deforme que la comadrona se volvió loca. Se rumoreaba que era un castigo por su relación antinatural, pero Foltest quedó desconsolado.

La estratagema más astuta del Emperador Nilfgaardiano consistió en orquestar el asesinato del rey Foltest y el del rey Demawend de Aedirn por parte del antiguo brujo Letho de Guleta y vincular dichas muertes a la Logia de Hechiceras. La pérdida de las habilidades tácticas y diplomáticas de estos reyes se ha hecho notar en la guerra. Desde la muerte de Foltest, nobles de toda Temeria se enfrentan entre sí. El condestable Juan Natalis es el comandante supremo de las fuerzas temerias, eficaz en esta labor, pero no es un gran diplomático y no es capaz de controlar a los díscolos duques. No se ha alzado ningún verdadero líder y los nilfgaardianos está asediando la capital, Wyzima.

Wyzima es una gran ciudad amurallada erigida en una isla a orillas del Lago Wyzima, cuyas aguas fluyen hacia el río Pontar. Los soldados y milicianos temerios hostigan constantemente a las fuerzas de asedio nilfgaardianas. Más adelante, si las fuerzas norteñas liberan la ciudad, valdrá la pena visitarla. Sin embargo, habría que evitar el barrio de la Vieja Wyzima, un ruinoso gueto para no-humanos.

Adda la Estrige

Siete años después de nacer, la hija de Foltest (Adda) volvió a la vida como un monstruo: una estrige de poco más de un metro de alto, extremadamente rápida y fuerte y con grandes garras y largos dientes. Salía de noche y mató a tanta gente que hubo que construir un nuevo castillo en otra parte de la ciudad. Foltest estaba desesperado por encontrar una solución que salvase a su hija, ya que era todo lo que le quedaba de su amada hermana Adda. El célebre brujo Geralt de Rivia rompió la maldición que pesaba sobre la hija de Foltest y esta se convirtió en una chica con la mente destrozada y a la que no se incluyó en la línea sucesoria.

~Brandon de Oxenfurt

Gors Velen

Gors Velen es el segundo puerto comercial más grande del Norte, después de Novigrado. En los puestos de su mercado se puede encontrar casi cualquier cosa de casi cualquier sitio. Al noroeste de Gors Velen se encuentra la isla de Thanedd. Thanedd era la sede de Aretusa, el centro de formación mágica para jovencitas, y también el escenario del Golpe de Thanedd, que cambió para siempre la relación entre hechiceros y reyes.

~Brandon de Oxenfurt

Skellige



Las Islas de Skellige son un archipiélago frente a las costas de Verden. En ellas viven siete Clanes, seis de ellos con su propio territorio. Cada Clan cuenta con un jarl, pero solo hay un rey, que se elige por votación. Por lo demás, todos los isleños se consideran iguales. Sus islas sufren los embates de fuertes tempestades y no son especialmente ricas ni fértiles. Sus costas están surcadas por altos y escarpados acantilados, pocos puertos naturales en los que atracar y muchos fiordos en los que ocultarse. Antes de la Primera Guerra Nilfgaardiana mantenían una sólida alianza con el reino de Cintra. La fuerte, sabia y hermosa reina Calanthe de Cintra, tras enviudar, no podía gobernar por su género. Se casó con Eist Tuirseach, del Clan isleño Tuirseach, en segundas nupcias. Eist, que era por entonces rey de Cintra y Skellige, cayó en la batalla de Marnadal liderando a guerreros cintrianos e isleños frente a Nilfgaard. Desde entonces, los isleños han odiado a Nilfgaard. No son parte del Norte, sino más bien un aliado con metas comunes. Ninguna nación puede considerar que sus barcos estén a salvo cuando surcan las aguas de Skellige.

Los siete Clanes remontan su linaje a un campeón legendario, Hemdall. El más poderoso es el Clan An Craite, con su actual jarl Crach an Craite. Su territorio es la mitad norte de la mayor isla, Ard Skellig. Este Clan ha dado muchos jarls poderosos y reyes. Sus colores, con los que se les identifica en el campo de batalla, son rojo, marrón y negro. El Clan Tuirseach vive en la isla de An Skellig. Sus colores son el azul y la piel de oso; su actual jarl es Svanrige. El anterior jarl, Eist Tuirseach, se convirtió en rey de Cintra y Skellige. Torgeir Tuirseach "el Rojo" fue un legendario pirata del Clan que saqueó la capital de Nilfgaard, la Ciudad de las Torres Doradas, en múltiples ocasiones junto a su compañero Gerd, brujo de la escuela del Oso. El Clan Brokvar, con su jarl Udalryk, vive en Spikeroog. Este Clan es famoso por sus arqueros sin igual, pero muchos clanes siguen considerándolos cobardes porque una vez abandonaron el campo de batalla al ver que sus oponentes eran demasiado numerosos. Sus colores son el negro y el gris. El Clan Heamey, con su jarl Donar an Hindar, vive en Hindarsfjall. Este lugar también es la sede del mayor templo y territorio sagrado de la diosa Freya. Donar an Hindar es un jarl anciano muy respetado y paciente; los Heamey son un grupo muy espiritual. Sus colores son el amarillo, el negro y el blanco. El Clan Dimun vive en Faroe, la isla más pequeña. Son los incursores más despiadados. Su jarl es Holger "Manonegra", autor de la frase "Tras llevarte a sus mujeres y su oro, quema todas sus casas. ¡Así es como vive el clan Dimun!". Sus colores son el marrón, el negro y el oliva. El Clan Drummond, con su jarl Lugos "el Loco", vive en la mitad sur de Ard Skellig. Los Drummond siguen furiosos porque el Clan An Craite, más poderoso, se hiciese con el norte de la isla. La posición de un individuo en el Clan Drummond se determina en combate personal. Los colores de los Drummond son el púrpura y el negro con pequeños puntos azules. El Clan Tordarroch está actualmente en un limbo dado que su gente, conocida en otro tiempo como excelentes herreros y pescadores, ha sido expulsada recientemente de Undvik por un gigante de hielo y un ejército de sirenas. La mayoría de los suyos viven en territorio An Craite en Ard Skellig.

Rumores de Skellige

Dado que estas islas están tan lejos, muchos creen los rumores que corren sobre Skellige: que es una región primitiva y que sus gentes son despiadadas, incultas y bárbaras. Pero eso no es del todo cierto. Son gente ruda. Los hombres mandan y se ocupan de la pesca y las incursiones, pero respetan mucho a las mujeres en su propio campo. La mar está siempre muy agitada en torno a estas islas y sus barcos; como resultado de siglos en tal emplazamiento, son sencillos y ligeros. Los isleños están acostumbrados a los rigores de esta vida.
~Brandon de Oxenfurt

Jarl "Hocico de Perro"

Cuando atacó el gigante de hielo, el jarl del Clan Tordarroch, Harald "Hocico de Perro", volvió a Undvik para reclamarla, pero hace tiempo que no se sabe nada de él.
~Brandon de Oxenfurt

La Muerte de Bran

Recientemente falleció el rey Bran de Skellige. Al alcanzar cierta edad decidió, como muchos ancianos isleños, morir en batalla y no en la cama. El rey Bran murió enfrentándose a un gran oso de Skellige con solo un cuchillo. Su muerte ha dejado un vacío de poder en las islas de Skellige.
~Brandon de Oxenfurt

Kovir y Poviss



Hay varios principados o ducados enemistados al norte de Redania. Los dos más poderosos, Kovir y Poviss, están actualmente unidos bajo el mandato del rey Tancred. No se han implicado en las Guerras Nilfgaardianas más allá de enviar apoyo económico al Norte. El páramo de Kovir y Poviss, que se entregó a un miembro repudiado de la realeza redania, se tornó muy próspero cuando se encontraron grandes yacimientos de minerales raros, incluyendo dimerita y el 80% de los depósitos de oro del mundo conocido. El rey Tancred también ha procurado salvar y contratar a hechiceras exiliadas y, en algunos casos, torturadas o encarceladas por Redania.

Hay quienes dicen que la Universidad de Lan Exeter, en la capital koviri, ha sobrepasado a Oxenfurt como sede del conocimiento. Lan Exeter es una ciudad hermosa pero Port Vanis, la capital de verano en el golfo de Praxeda, no tiene par en cuanto a elegancia. En agosto, muchos nobles abandonan sus hogares y celebran fiestas extravagantes en barcazas vistosamente adornadas que surcan el Gran Canal. Este canal ofrece un marco idóneo para el palacio de verano de la Ensenada y en sus orillas se alzan las casas de verano de los nobles, magnates mineros y barones comerciales. Las casas son muy estrechas porque los impuestos se calculan en base a la amplitud de la fachada que da al canal.

Aunque no ostenta el poder, la reina madre Zuleyka siempre ha tenido gran influencia en Kovir y Poviss. Es una fervorosa seguidora de San Lebioda y su "Buen Libro", cuya mayor parte se compone de homilías y parábolas de sentido común. Se cree que este sentido común es el que ha permitido a estos países sobrevivir a situaciones delicadas.

La Liga de Hengfors



La Liga de Hengfors fue en otro tiempo la Marca del Este de Kovir. Tras independizarse, esta región se ha dividido en varios principados, siendo los más importantes Caingorn, Creyden, Malleore y Woefield. Atrapada entre Redania y Kovir y Poviss, la Liga se vio obligada a cooperar o terminar anexionada. Tras 200 años de guerra, el rey Niedamir de Caingorn finalmente unificó este conjunto mediante una intervención militar, ejecutando a todo el que se oponía a él. La Liga sigue el Culto de Kreve, el dios del trueno del Norte. Los seguidores de Kreve se centran en combatir el mal en el mundo y también en sí mismos. Originalmente, la Orden de la Rosa Blanca era el brazo armado de Kreve, pero se convirtió en la Orden de la Rosa Llameante. Se procura que los Caballeros de la Rosa Llameante, que cazan a no-humanos y magos, no se asienten en la Liga, dada su estrecha relación con el rey Radovid de Redania.

Muchos de los nobles tienen casas de invierno en el este de Malleore, ahora conocida por sus fuentes termales. Dado que al rey Niedamir no le entusiasman las fuentes termales, construyó allí una lujosa casa de invierno para su cuñado Yogin Pieters, de quien hace mucho que se sospecha que es el líder de la policía secreta del rey. Los viajeros que llegan a las naciones a menudo nevadas de la Liga cuentan maravillas de los schmaltznudeln. Al parecer, son muy similares a las rosquillas fritas que se venden en Oxenfurt.

Lyria y Rivia



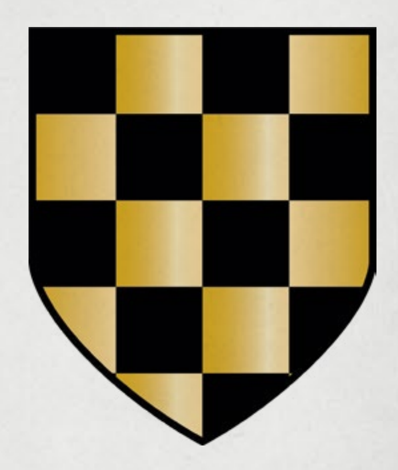
El pequeño país de Lyria y Rivia comprende la región entre el sur de las Montañas Azules y las montañas de Mahakam y se extiende en torno a las ciudades de Lyria y Rivia. La corte de verano está en Lyria y la de invierno en Rivia. Aquí se encuentra Dol Angra, uno de los pocos vados en condiciones que cruzan el Yaruga. Antes de que la capturase Nilfgaard, gobernaba aquí la reina Meve, a menudo llamada "la segunda Calanthe", en honor a la poderosa y amada reina de Cintra. Actualmente, grupos de guerrilleros rivios merodean por los bosques. Los rivios tienen fama de ser inquebrantables y unos ballesteros excepcionales, pero también se les considera salvajes e inmorales. Aunque no nació en Rivia, Geralt de Rivia fue nombrado caballero por Meve en ese país por ayudar a defender el Puente del Yaruga ante los nilfgaardianos en un momento crítico. Irónicamente, Geralt también murió en Rivia, defendiendo a los no-humanos durante un pogromo. Según tengo entendido, lo mató un hombre corriente llamado Rob, con una horca.

Cidaris



Cidaris sirve como barrera para el poderío naval nilfgaardiano. Es un país costero al norte de Verden, una nación de fieros marinos, independientes y dispuestos a luchar. El rey Ethain gobierna desde la capital, Cidaris, que se alza sobre unas ruinas élficas. Es un rey sabio, buen estratega, amante del arte y los artistas... y también tiene algo de pirata. Su corte es famosa por el valor que da a la cultura; los mejores intérpretes suelen visitarla, incluyendo el célebre bardo Jaskier. Bremervoord es una pequeña ciudad estado portuaria, vasalla de Cidaris. La gobierna el duque Aglovál, cuya esposa fue en otro tiempo una sirena, si uno cree lo que cuentan los romanceros. El bracamarte de Bremervoord es el arma favorita de los piratas. A lo largo de la historia, Cidaris ha resistido ante los incursores de Skellige y tiene una cantidad razonable de piratas propios. Tanto su ejército como su armada ayudaron en gran medida durante la batalla de Brenna en la Primera Guerra Nilfgaardiana y ahora cooperan con Skellige. Los barcos nilfgaardianos deben navegar, a su pesar, entre Skellige y Cidaris o aventurarse en aguas más profundas y peligrosas para llegar al Norte.

Verden



Verden tiene una historia inusual. Esta larga franja de tierra limita al norte con Kerack y al sur con la desembocadura del poderoso río Yaruga y tiene una costa extensa y asequible. Es un lugar perfecto para comerciar salvo por el bosque de Brokilón en su frontera este. Este impenetrable bosque de dríadas airó tanto al rey Ervyll de Verden que ofreció recompensas por cabelleras de dríadas, con lo que se ganó la enemistad de todos los no-humanos. Durante la Segunda Guerra Nilfgaardiana, el rey Ervyll rompió relaciones con el Norte y firmó un acuerdo con Nilfgaard. Eso no gustó en Verden, y Ervyll fue destronado por su hijo, el príncipe Kistrin, y posteriormente asesinado. Por fortuna para Verden, los representantes de Nilfgaard allí destacados eran bastante ineptos. La oposición que planteó el ahora rey Kistrin, aliado con Skellige y Cintra, obligó a Nilfgaard a abandonar Verden. Desgraciadamente, Verden fue tomada de nuevo más adelante. Se desconoce el paradero del rey Kistrin.

Tierras Antiguas

La creciente aversión entre humanos y no-humanos es fuente de una violencia sin sentido que se produce a diario en el Norte. El conflicto entre humanos y elfos se remonta a la leyenda de Lara Doren y Cragen de Lod y a la destrucción del palacio élfico de Loc Muinne por parte de Redania pocos años después de que los elfos aceptasen educar a niños humanos en las artes mágicas. Los hechos de Loc Muinne desataron una guerra humano-élfica que culminó en la batalla de Shaerrawedd. Eso no quiere decir que los humanos fuesen los únicos responsables. La masacre causada por los scoia'tael en Fort Leyda en Kaedwen fue lo que provocó el pogromo en la capital Ard Carraigh en el que murieron muchos elfos y enanos integrados.

Durante la Primera y Segunda Guerras Nilfgaardianas, el rey Demawend de Aedirn y el rey Henselt de Kaedwen se mostraron rabiosamente opuestos a los no-humanos. Este racismo pesa en todo momento sobre los no-humanos en las ciudades humanas. No saben cuándo una turba de humanos furiosos e intolerantes derribará sus puertas o quemará sus negocios. Es solo cuestión de tiempo que los humanos urdan un pretexto para destruir a las familias banqueras enanas que aseguran los negocios del Norte, todo por pura avaricia y superioridad moral.

El pueblo de Nilfgaard, incluyendo a su Emperador, parece no albergar estos sentimientos. Es difícil saber cómo es la vida para los no-humanos en Nilfgaard, dado que al Norte no llega mucha información al respecto. No conocemos ningún bastión no-humano en el Sur salvo el enclave gnómico de Tir Tochair, pero sí sabemos que hay elfos y enanos integrados viviendo en las ciudades nilfgaardianas, probablemente en las mismas condiciones que los humanos de aquellas provincias.

Se sabe que el Emperador insistió, en las negociaciones, en que Dol Blathanna sirviese como hogar de los elfos a costa de los scoia'tael, que no podrían entrar allí ni siquiera después de la guerra. Sería ingenuo pensar que esto era algo más que un ardid del Emperador para animar a los scoia'tael a continuar como una espina clavada en el costado del Norte. Y aun así, al final, los elfos terminaron teniendo un territorio propio reconocido, que es mucho más de lo que jamás habrían recibido de ninguna fuerza del Norte. Tenemos que asumir que la ayuda de los scoia'tael a la causa nilfgaardiana en Thanedd y la participación de la brigada élfica Vrihedd liderada por Isengrim Faoiltiarna entre las unidades nilfgaardianas en la Batalla de Brenna son más bien una alianza temporal frente a un enemigo común. El hecho de que Nilfgaard entregase a Isengrim Faoiltiarna y a los oficiales de la Brigada Vrihedd solo enfatiza el hecho de que la actitud de Nilfgaard hacia los elfos del Norte no se basa en la compasión sino en el interés propio.

Los humanos odian algo menos a los enanos, probablemente porque elaboran cosas que los humanos desean y a menudo viven bajo las montañas en territorios que los humanos no quieren para sí. Por desgracia, eso no libra a los enanos del acoso y violencia de los humanos. Uno de los pocos reductos enanos conocidos en territorio humano, la ciudad de Vergen, fue recientemente atacado por Kaedwen y el resultado sigue sin conocerse.

¿Podrá algo detener algún día esta inquina? Si los elfos se replegasen a Dol Blathanna, dejando que su odio muera con los scoia'tael, y los enanos se retirasen a su mundo subterráneo, donde no son ciudadanos de segunda, hasta que los humanos dejen de expresar en forma de odio el temor y la pérdida causados por la guerra, ¿podrían estas razas volver a empezar? Me gustaría creer que sí.

La Guerra de las Razas

La guerra de las razas, que no se puede ignorar en nuestro mundo, se remonta al Desembarco de los Exiliados. Nunca he oído hablar de una relación tan mala entre razas antes de ese momento. Ningún tumulto importante entre los enanos y los gnomos, ninguna sangrienta batalla entre elfos y bobolakos. No, parece ser una condición exclusivamente humana. Para cuando llegaron los Exiliados, los enanos y los gnomos se habían adentrado en las montañas. Los únicos competidores serios para nosotros eran los elfos, y para cuando se dieron cuenta de que luchaban por sus vidas, ya era demasiado tarde. Son una raza orgullosa, lo que es comprensible teniendo en cuenta su arte, arquitectura, literatura y valores estéticos en general; sin embargo, en lo relativo a la supervivencia, son lamentables. La cultura humana no ha alcanzado su nivel pero tenemos la tenacidad y el ingenio de una rata acorralada. Estas son las cosas que ahora aprenden de nosotros los scoia'tael, pero no pueden llevarse este conocimiento a su último reducto en Dol Blathanna. A medida que se complican las cosas y que las fronteras nacionales colisionan, usamos a la población no-humana como chivos expiatorios de la estupidez y arrogancia humanas.

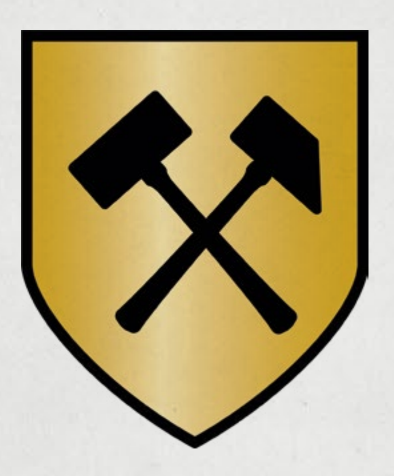
~Brandon de Oxenfurt

Mahakam

Brouver Hoog

Hace tiempo que no paso por Mahakam. ¡Je! Ando bastante liao por las tierras bajas, con la guerra y llevando suministros a los temerios. Una vez intenté que ayudasen a Temeria, allá por la Segunda Guerra. Joder... no fue como mesperaba, te lo juro. Verás, el anciano Brouver Hoog, del clan Hoog, lleva la batuta en la mayoría dasuntos de Mahakam. En sus tiempos fue un enano de puta madre pero ahora es un viejo cabrón. Está claro que mira por el bien de Mahakam, pero no le importa una mierda de rata el resto del mundo. Negocia con los demás países pero, si no eres un enano de Mahakam, mejor que no esperes que t'eche un cable. Digamos que no me dio la ayuda q'esperaba. Al menos él no. Por suerte, muchos jóvenes enanos l'echaron huevos y se ofrecieron voluntarios pa luchar por los Reinos del Norte.

~Rodolf Kazmer



Los gnomos fueron los primeros en llegar al Norte, seguidos de los enanos, probablemente 500 años antes de la llegada de los elfos. Los humanos llegaron aún más tarde pero, en la actualidad, han obligado a los enanos a volver a sus fortalezas en las montañas, la mayor de las cuales es Mahakam, en las montañas del mismo nombre. Los humanos prácticamente nunca visitan la cordillera de Mahakam, salvo para comerciar de cuando en cuando. Todas las razas saben que el hierro que extraen los enanos de sus montañas, especialmente en el Monte Carbón, es excepcional. Las armas que se hacen con él son ligeras, afiladas y fuertes. Pero los enanos no trabajan solos. Los gnomos viven en las profundidades de las minas y no salen de ellas, razón por la que se ven tan pocos. Su artesanía es impecable; son los tecnólogos del Monte Carbón. Hace mucho tiempo, quizá antes de que llegasen los enanos, forjaron la legendaria gwyhyr, o espada gnómica. No sabemos cómo se perdió su diseño original, pero hoy los enanos alean su hierro con trazas de otras sustancias. Los gnomos afilan y dan su acabado a estas hojas, que pueden alcanzar un metro de longitud, pesar menos de un kilogramo y cortar como si fuera una cuchilla. Los que saben de armas tienen fe ciega en estas hojas hechas en Mahakam con la secreta tecnología gnómica.

Los enanos son un pueblo orgulloso y testarudo que conoce su historia y permanece fiel a sus clanes. Aunque hay muchos de estos clanes, los ancianos tienen gran influencia en todos ellos, en particular el Anciano Brouver Hoog, del clan Hoog, en el Monte Carbón. Probablemente porque han conservado su propio territorio, la mayoría de enanos permanecen neutrales y adoptan una actitud de "vive y deja vivir" hacia los humanos. En lo referente al combate, los enanos son letales y muy leales. El Ejército Voluntario de Mahakam, una unidad totalmente compuesta por enanos y de la que poco se sabe, sirvió como infantería para el Norte y luchó de forma valiente y sobresaliente en batallas clave como Brenna y Maribor.

Fuera de Mahakam, los enanos siguen atrapados en el odio racial del Norte. Algunos de los más jóvenes se trenzan la barba (para diferenciarse de los enanos leales al Norte) y luchan junto a los scoia'tael en el ejército nilfgaardiano porque en Nilfgaard se profesa menos odio hacia los no-humanos. En las guerras, Nilfgaard evitó Mahakam como hizo con el bastión de las dríadas, Brokilón. Cuando los enanos abandonan Mahakam (en grupos compuestos solo por hombres) normalmente pueden integrarse en las ciudades humanas y montar sus propios negocios. Nos han traído la quinta, un complejo juego de cartas que, hasta ahora, ninguna otra raza ha tenido tiempo de aprender. Las hermosas y detalladas cartas de quinta se hacen en Mahakam y no tienen par. Eso desmiente la teoría humana de que la avanzada tecnología enana solo se aplica a las armas. Todos los bancos importantes del norte pertenecen a familias enanas, como los Giancardi y los Cianfanelli. Hay sucursales de estos bancos en todas partes: el banco Cianfanelli tiene dependencias en Zerrikania y Nilfgaard.

Se especula mucho sobre las mujeres enanas. Tienen barbas menos frondosas y una complexión menos robusta. Puede que hayas visto mujeres enanas y no lo sepas. No se sabe si las damas enanas visten de forma más femenina en la seguridad de Mahakam pero, cuando te encuentres con una, ten cuidado: los enanos son muy protectores con sus mujeres.

Dol Blathanna

El Último Refugio

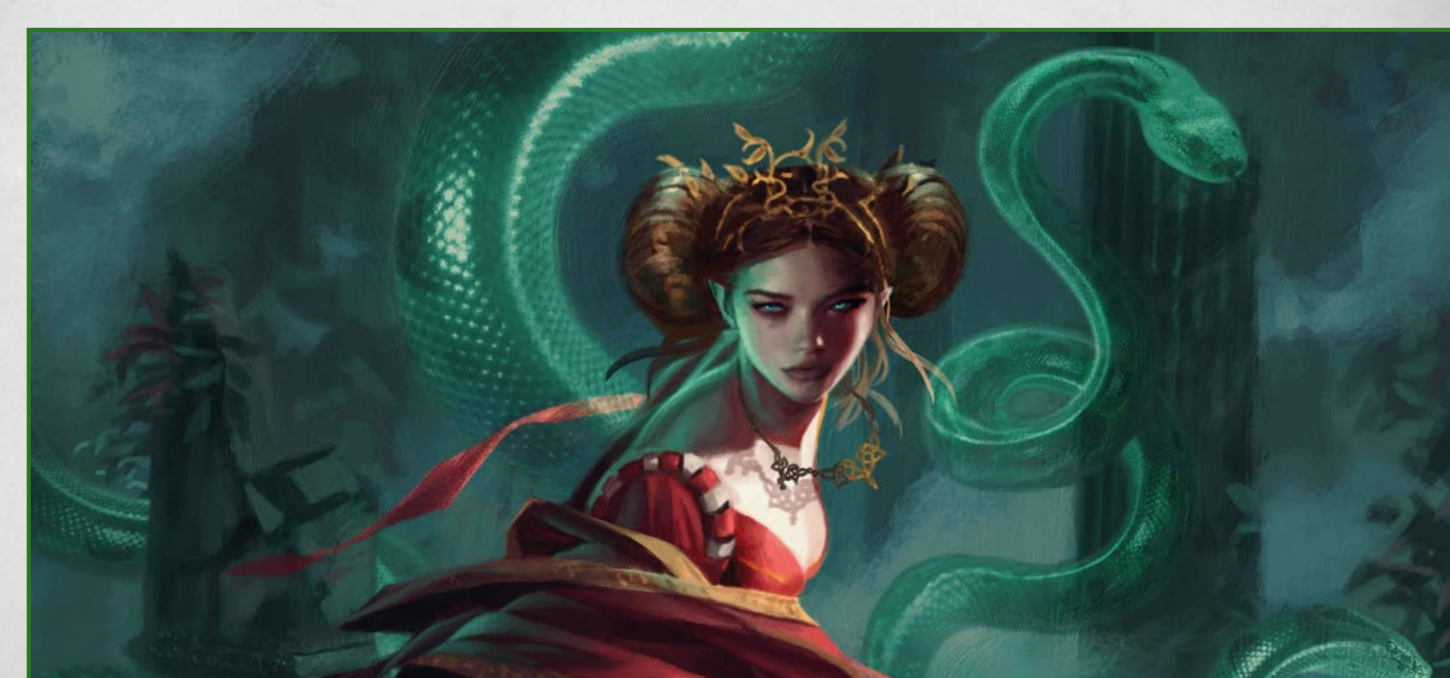
A los elfos nunca se les ha dao bien integrarse. Ni llevarse bien con nadie. ¡Je! Los enanos hemos tratao con ellos y no incordian demasiao a los gnomos pero... caray... el caso es que nosotros, los enanos, podemos mezclarnos con los humanos en las ciudades y apañárnoslas bastante bien. No vi a mentir, no siempre es fácil, pero nos esforzamos más que los elfos, diría yo. Por ahora, Dol Blathanna es el último refugio de la cultura élfica y, joder, pué que de toda la especie en el Norte. No tienen que luchar pa sobrevivir ni preocuparse de que sus vecinos violenten a sus hijas y las ahorquen por la noche. El problema es que no hay mucho sitio, tengo entendío que apenas es del tamaño de Kovir. No puedo decir que sepa lo que va a pasar en unos años, pero no mimagino que las relaciones entre humanos y elfos vayan a mejorar, que digamos.

~Rodolf Kazmer



Dol Blathanna, "el Valle de las Flores" en la Lengua Antigua, también se llama el Confín del Mundo, donde la hondonada asciende hacia las Montañas Azules. Hasta hace 100 años, fue la amada tierra natal de los Aen Seidhe. Cuando los humanos llegaron a Dol Blathanna, reconocieron la asombrosa calidad de estas tierras: en ellas crecía cualquier semilla que plantasen y en abundancia. Expulsaron a los Aen Seidhe a los abruptos y duros picos de las Montañas Azules y pronto las líneas rectas de la agricultura humana moldearon el valle. Dol Blathanna es una tierra rica y su exuberante vida animal permitió a los Aen Seidhe vivir de manera cómoda como cazadores-recolectores. Las cumbres de las Montañas Azules no eran en absoluto tan prósperas y los Aen Seidhe exiliados llevaban vidas atormentadas; parecía cuestión de tiempo que muriesen de hambre o atacasen a los humanos a la desesperada.

Durante la Segunda Guerra Nilfgaardiana, Nilfgaard llegó a un acuerdo con los elfos: Nilfgaard apoyaría la formación de una tierra para los elfos en Dol Blathanna pero, a cambio, los scoia'tael se unirían a la ofensiva, hostigando a las fuerzas norteñas. Durante las negociaciones de la Paz de Cintra, se trató el estatus de la región y se convirtió en un ducado de Aedirn exento de tributos. Nilfgaard también aceptó entregar a muchos oficiales scoia'tael, que luego el Norte ejecutó. Además, los humanos que antes vivían en Dol Blathanna debían ser readmitidos en sus hogares en el valle y los recursos se repartirían equitativamente entre los humanos y los elfos. Pero los humanos que abandonaron el valle lo habían destruido todo, como también hicieron los Aen Seidhe cuando se retiraron de sus ciudades, por lo que elfos y humanos tendrán que reconstruirlo todo juntos. La hechicera Francesca Findabair, llamada en la Lengua Antigua Enid an Gleanna (la Margarita de los Campos) y conocida como la mujer más hermosa del mundo, se convirtió en la reina de la nueva nación de Dol Blathanna. Le aconseja Filavandrel del Confín del Mundo, líder de los elfos de las Montañas Azules. Se dice que de tanto en tanto se avista en el valle a Dana Méadbh, la diosa élfica de la naturaleza, bajo diferentes formas. Si está allí, no hay noticias de que tomase partido por los elfos o contra los humanos más allá de mantener el propio valle. Su apariencia más habitual es la de una resplandeciente diosa del verano, acompañada por un ciervo y un gran erizo. Pese a la relativa paz de Dol Blathanna, solo un puñado de elfos ha nacido allí desde la Paz de Cintra.



Esclavitud

En Nilfgaard la esclavitud es legal, aunque predominan los trabajos forzosos, especialmente en el corazón del Imperio. Las personas condenadas por crímenes menores, los morosos y los prisioneros provincianos pueden acabar al servicio de una familia adinerada. Se les puede condenar a trabajos forzosos de dos a diez años. La pena para un condenado que intenta escapar a este servicio es severa, lo suficiente como para disuadir posibles motines.

~Brandon de Oxenfurt

La Vida en Nilfgaard

Todo el que nace en Nilfgaard es un ciudadano nilfgaardiano. Los ciudadanos pueden votar y formar parte del Senado (aunque normalmente un senador será un noble o un erudito). Hay ciudadanos elfos y enanos que tienen sus propios negocios en Nilfgaard. A las razas no-humanas se las trata mejor en Nilfgaard que aquí y rara vez se producen pogromos. Las mujeres pueden poseer tierras y negocios propios. En la clase alta, los matrimonios siguen siendo concertados y la nobleza cierra filas ante los plebeyos. Algunas jóvenes han asistido a la Academia (no a la academia militar, sino a una sofisticada institución de enseñanza).

~Brandon de Oxenfurt

Imperio Nilfgaardiano

Emhyr Var Emreis posee dos tercios del mundo conocido. Nuestros ciudadanos tienen el deber de aprender algo sobre su nación y cultura porque, si las cosas salen mal, puede que también se convierta en nuestra cultura.

El Emperador nilfgaardiano Fergus Var Emreis fue el primero en establecer contacto con el Norte y el que expandió el reino de Nilfgaard hasta convertirlo en un imperio. Creía firmemente en la expansión y anexionó tres provincias a Nilfgaard durante su reinado: Etolia, Vicovaro y Gemmeria.

Nilfgaard lo ha dejado muy claro: acepta a Nilfgaard, respeta al Emperador y todo irá bien. La nación que coopera recibe cultura, educación, protección y comercio de todas partes (puede que incluso te permitan conservar a la realeza). Oponte a Nilfgaard y pagarás el precio. Temeria y el sur de Aedirn son un ejemplo. Están devastadas y cualquier cosa de valor ha sido destruida o expoliada. La propia tierra está quemada y muestra las cicatrices del conflicto.

Permíteme una digresión sobre el ejército nilfgaardiano. Los jóvenes de familias nobles que salen de la Academia Militar de Braibant, tras cuatro duros años, siempre van bien vestidos y se mantienen alerta al menor indicio. Se pondrán al mando de su gente y los mejores se destinarán a la Brigada Impera, la guardia personal del Emperador y fuerza especial del Imperio. Luego están los regulares nilfgaardianos; se les entrena para luchar y lo hacen sin vacilar. Si un joven muestra un potencial tremendo, puede que sea asignado a la élite. Lo adoptará una familia militar y tendrá que cortar toda relación con sus antiguos amigos. Pasará a formar parte de la nobleza militar y deberá aprender todo lo necesario sobre etiqueta y política.

A continuación están los ejércitos provinciales. Si las tropas nilfgaardianas están quemando, violando y saqueando sin ton ni son, puedes estar seguro de que se trata de tropas provinciales: menos adiestradas, menos disciplinadas y bajo el control de un cuerpo de oficiales demasiado escaso. Es importante tener presente que estas tropas pueden proceder de una provincia recién conquistada y diezmada por el ejército nilfgaardiano al que ahora pertenecen. Te interesa permanecer alejado de las tropas gemmerias a toda costa. Tienen fama de perros rabiosos y sádicos.

Durante el reinado del Usurpador (justo antes del Emperador Emhyr Var Emreis y justo después del padre de este) Nilfgaard conquistó Ebbing, Maecht, Mettina, Gheso, Mag Turga y Nazair. Los mettineses son, probablemente, los más parecidos a los nilfgaardianos. El ejército provincial mettinés tiene su propio cuerpo de oficiales. Hay mucha gente de Gheso en el ejército, dado que alistarse le permite a uno abandonar Gheso. Nazair es el principal problema de Nilfgaard. Su facción clandestina antinilfgaardiana siempre planea algo y, aunque no ha resultado muy efectiva, sí es persistente.

Los usuarios de magia de Nilfgaard son un tema aparte. Todo el que da muestras de capacidades mágicas es enviado a Gweision Haul, la Academia de Magia. Allí los supervisa el personal y cuando se gradúan los mantiene vigilados el Servicio Secreto. Nilfgaard ata en corto a sus magos.

El Emperador aprendió del derrocamiento de su padre y, hasta el día de hoy, su policía secreta no quita ojo de sus nobles. Es un estratega de gran talento y un excelente manipulador. Es un hombre austero; solo lleva ropa negra y siempre más sencilla que la del resto de su corte. Actualmente controla la mayor parte de Temeria, así como Aedirn, Verden y Lyria y Rivia. No sabemos qué pasará a continuación.


El Continente
Montañas del Dragón
Kovir
Mar del Norte
Montañas del Milano
Kaedwen
Buina
Redania
Montañas Azules
Pontar
Aedirn
Cemeria
Cidaris
Brokilón
Verden
Brugge
Lyria
Sodden
Yaruga
Cintra
Montes de Amell
Angren
Montañas de Suego
Hakland
Zerrikania
Nazair
Tierras Altas de Mag Turga
Tir Tochair
Desierto de Korath
Abismo de Sedna
Gran Mar
Velena
Mettina
Gheso
Sylte
Velda
Ebbing
Maecht
Im Lebar
Gemmeria
Etolia
Vicovaro
Nilfgaard
Alba

El Gran Sol

Solo hay una fe en Nilfgaard, la del Gran Sol. Es un credo muy antiguo y muchos yacimientos del pasado nos hablan de su historia temprana. El Emperador es el líder de la Iglesia y dirige grandes rituales durante los solsticios y equinoccios. Pocos nilfgaardianos siguen creyendo que él sea la encarnación del Sol, pero los rituales, los sacerdotes y los oficios forman parte de las tradiciones que dan forma a Nilfgaard.
~Brandon de Oxenfurt

La Guardia Secreta

La Guardia Secreta del Emperador no tiene mucha visibilidad, pero es leal y eficiente. Todo el que sea descubierto sembrando el descontento en el Imperio puede contar con que recibirá una visita desagradable.
~Brandon de Oxenfurt

El Corazón de Nilfgaard



El Desembarco de los Exiliados trajo a nuestras tierras a los humanos que más tarde se llamarían Norteños. En aquellos tiempos, los nilfgaardianos ya estaban establecidos en su país, al sur. La capital (también llamada Nilfgaard) está lujosamente adornada, es más grande que Wyzima y se alza a orillas del río Alba. Está totalmente construida con mármol y oro, y se la apoda "la Ciudad de las Torres Doradas". Solo los que nacen en esta región (o más bien en esta ciudad) son verdaderos nilfgaardianos. Los nilfgaardianos tienen su propia lengua, que deriva de la Lengua Antigua, y obligan a la población de las provincias a aprenderla.

La política de Nilfgaard es peligrosa, la dominan un puñado de casas nobles que rivalizan constantemente por hacer acopio de poder. El Emperador es todopoderoso y le apoyan las casas con las que está aliado. Existe un Senado, pero rara vez tiene efecto significativo en el Imperio. La familia del actual Emperador, Emhyr Var Emreis, ha regido durante la mayor parte de la historia reciente nilfgaardiana. El abuelo de Emhyr, el Emperador Torres Var Emreis, fundó el reino de Nilfgaard en las riberas del Alba y lo convirtió en una fuerza a tener en cuenta al demostrarse capaz de repeler los ataques de Gemmeria, su agresivo vecino. El hijo de Torres, Fergus Var Emreis, fue el primer Emperador en establecer contacto con el Norte y en propiciar el Imperio que ahora conocemos. Sin embargo, el Emperador Fergus fue derrocado por el Usurpador en 1233. El Usurpador prosiguió la expansión de Nilfgaard bajo su propia enseña hasta que el hijo de Fergus, Emhyr, volvió del exilio y lo destronó en 1257.

Los jóvenes hombres (y algunas mujeres) de la ciudad compiten poniendo todo su empeño por una plaza en la Academia de Nilfgaard. Lograrla supone establecer multitud de contactos que les serán de gran ayuda a lo largo de sus vidas. Tras dos de los cuatro años de formación, los estudiantes de la Academia pueden atreverse a solicitar el traslado a la Academia Militar Nilfgaardiana, donde se les entrenará rigurosamente para unirse al ejército. Allí aprenden estrategia y táctica, así como el dominio de las armas, equitación, navegación, supervivencia en campo abierto y métodos de interrogatorio. Los castigos físicos son habituales, dado que se considera que los jóvenes oficiales deben saber algo sobre el castigo que ellos mismos administrarán. Los mejores de todos ellos serán asignados a la Brigada Impera, la guardia personal del Emperador.

No toda la cultura nilfgaardiana es militar. La Biblioteca Imperial de la Academia tiene gran fama, está a la par con Oxenfurt y Lan Exeter. La Academia atrae a destacados escritores, músicos, eruditos, filósofos y científicos. Apoya su trabajo y los mantiene en un lugar en que puedan estar vigilados. A los pocos individuos con capacidades mágicas se les envía a la academia Gweision Haul, que se encuentra en los exteriores de la ciudad de Nilfgaard. Gweision Haul es un complejo enorme y ominoso, lo bastante grande como para alojar varios cientos de alumnos, pero equipado de forma espartana. Los estudiantes están vigilados en todo momento por cazadores de magos y guardianes. No solo aprenden a controlar su poder, sino también a obedecer al Emperador y al Imperio. Los castigos son severos, pero un estudiante puede adquirir un gran conocimiento y estatus siempre que no olvide donde está y no cause problemas.

Etolia



Etolia se extiende por la ribera norte del Alba, que también atraviesa la capital nilfgaardiana, lo que hace que transitar entre ambas sea sencillo. Sus mejores características son precisamente el acceso a dos sistemas fluviales de importancia y al litoral marino. La vida en la Etolia preimperial era sencilla; la gente vivía bien. El rey buscaba ante todo una vida cómoda e igual hacía su pueblo. El comercio, la ganadería, la pesca y los bordados a mano eran su principal industria.

En 1216, el Emperador Fergus Var Emreis decidió expandir Nilfgaard. Puede que Etolia no fuese su opción preferida pero se ajustaba a sus planes. Nilfgaard atacó Etolia, la desbordó y dio ejemplo con ella. El Emperador no dejó duda alguna sobre sus intenciones y lo que estaba dispuesto a hacer para cumplirlas. Los principios que definían la vida etoliana fueron destruidos y el espíritu del pueblo quedó destrozado. En cuarenta años no ha habido ningún alzamiento popular organizado. Nilfgaard ha creado un nuevo gobierno provincial, un gobierno caciquil. Los etolianos no tienen igual en la cría del pez de vientre blanco, un pez de agua dulce de entre 5 y 7 kilogramos autóctono del río Alba.

Vicovaro



Vicovaro se encuentra al norte de Nilfgaard y al sudeste de Etolia. Muchos nobles tienen grandes castillos defendibles en las montañas del este de Vicovaro. Los nobles nilfgaardianos tomaron algunos de estos durante la ocupación. También está a orillas del Alba. A diferencia de Etolia, Vicovaro posee una nobleza fuerte e inteligente; cuando el Emperador Fergus empezó a movilizarse y vieron lo que le sucedió a Etolia, Vicovaro solicitó educadamente unirse al Imperio. Eso permitió a su pueblo llevar vidas estables y prósperas, siempre que respetasen como es debido a los nobles y a Nilfgaard. Educan a sus hijos y envían a los más listos y socialmente aptos a la Academia Nilfgaardiana. Sin duda, estos jóvenes vuelven a casa con gran conocimiento de la etiqueta nilfgaardiana y contactos entre la nobleza de Nilfgaard. Esta estrategia permite a Vicovaro situar a muchos vicovareses no solo en el gobierno provincial, sino también en el imperial. El senescal del Emperador es vicovarés. El pueblo de Vicovaro ha gestionado su propia asimilación y sigue pudiendo decir con orgullo "Soy vicovarés".

Gemmeria



A mediados de 1226, Fergus había anexionado Etolia y Vicovaro. No fue por azar que escogiese esos dos reinos primero. El oeste de Gemmeria es una tierra de estepas, pero el este está cubierto de colinas áridas y rocosas. Este entorno abrupto ha dado rudos guerreros, mineros y bandidos. Solo tras contar con los recursos y territorios de Etolia y Vicovaro, Fergus estuvo preparado para asaltar Gemmeria (también llamada Gemmera). Todo lo que quería Nilfgaard eran sus guerreros y sus minas, cuyas grandes vetas de dimerita son la única fuente conocida en el Sur. Las tropas nilfgaardianas desalojaron a la población del este de Gemmeria, dejando en algunas zonas poco más que un puñado de pastores de cabras dispersos. Los gemmerios más feroces se unieron al ejército nilfgaardiano en busca de botín y posibilidades de sembrar el caos. Blanden una espada llamada torrwr, que puede llegar a medir dos metros hasta la guarda, muy apropiada para los de por sí imponentes gemmerios. Las unidades gemmerias tienen el doble de oficiales nilfgaardianos que las demás unidades provinciales... y no es un puesto muy deseado. No hay grandes ciudades en Gemmeria, solo caminos de tierra bien marcados que comunican varios pueblos.

Ebbing



En su avance inicial, el Usurpador dejó de lado Maecht para atacar Ebbing, ya que es un objetivo tentador. Es una región grande, poco poblada y más rica que Maecht. La red fluvial de Ebbing da lugar a un suelo empantanado parecido al de Temeria. La tierra ganada al pantano es rica y fértil. Nilfgaard aprovechó la crisis de sucesión entre los cuatrillizos herederos: las negociaciones cambiaban a diario en función de qué facción estaba al mando. Finalmente, el Usurpador perdió la paciencia y envió sus fuerzas. La organización del ejército de Ebbing se basaba en el estatus social, no en la capacidad personal. Sufrieron pérdidas terribles salvo entre los nobles (que abandonaron el campo de batalla). El pueblo estaba tan harto del constante caos político que se adaptó a la nueva situación. Ebbing no ha causado problemas a Nilfgaard, por lo que normalmente goza de manga ancha. Sin embargo, sigue habiendo mucha corrupción. Un aviso para el viajero: puede que prefieras evitar Claremont. Esta ciudad es famosa por celebrar luchas de foso para diversión de las bandas criminales y los depravados nobles. Los rumores de peleas entre cerdos hormigueros no están confirmados.

Maecht



La mayor parte de los habitantes de Maecht viven en los bosques occidentales y junto a los ríos. Pese a que las montañas de Tir Tochair, al este, son rocosas e imponentes, algunos comerciantes establecen lucrativas relaciones con una de las últimas ciudades gnómicas en su corazón, donde adquieren artículos mecánicos y artísticos de exquisita calidad. Dos años después de la anexión de Ebbing, el Usurpador se dio cuenta de que no podía seguir avanzando hacia el norte si dejaba a Maecht en la retaguardia. La batalla fue breve y el Usurpador sentó en el trono de Maecht a un rey títere. Los gnomos se retiraron a sus bastiones en las montañas para evitar que Nilfgaard los capturase y obligase a producir armas y armaduras nilfgaardianas en masa. Cuando el Usurpador fue depuesto, se convocó al rey a Nilfgaard para una audiencia privada con Emhyr var Emreis. Desde entonces ha tenido mucho cuidado de no pasarse de la raya con los nilfgaardianos. Hay tres movimientos clandestinos de resistencia organizados en torno a los príncipes del país. Si alguna vez *colaborasen*, podrían dar problemas.

Mettina



Dos tercios de Mettina corresponden a la Llanura de Mag Deira. Los niños mettineses prácticamente nacen sobre una silla de montar. Son comunes los grandes ranchos en los que se crían ganado y ponis mettineses. El poni mettinés suele ser blanco y extremadamente resistente, inteligente y de paso firme. Se cree que la especie es originaria del delta del río Velda, entre Mettina y Gheso. Allí, los markee (o jinetes del delta del Velda) viven prácticamente todo el año cuidando de las recuas que recorren el delta. Esta vida también hace que los markee sean caballeros duros y orgullosos. El delta también alberga muchos viñedos. El vino más conocido es el Mettina Rosado. Es asequible (algunos lo llamarían “vino de mesa”) y se bebe en todas las provincias. El pueblo mettinés está muy orgulloso de su vino. Si algún ciudadano de Toussaint amante del vino pasase por la zona, lo más probable es que la discusión terminase a gritos o incluso en un duelo. El rey de Mettina rinde tributo a Nilfgaard, normalmente en forma de caballos y jinetes.

Gheso



Viendo venir lo inevitable, el barón de Gheso se rindió a Nilfgaard (al menos por el momento). Cuando llegó una pequeña fuerza de ocupación, el barón creyó que podría imponer sus condiciones al ejército. La ciudad de Glyswen (o Río Blanco) es un buen ejemplo de lo que sucede cuando intentas imponerle condiciones a Nilfgaard. Todo lo que queda son diez chozas, parte de una empalizada y una posada. La población fue diezmada y se enviaron campesinos nilfgaardianos para repoblar la región. La población tiene miedo de los nilfgaardianos, por lo que las tareas que pudieran corresponder al gobierno han recaído en nobles menores, que constantemente luchan entre sí, y en reyes bandidos. Las carreteras de Gheso no son seguras. Los bandidos y esclavistas campan a sus anchas, especialmente en la antes llamada "Carretera del Velda", por el río que discurre junto a ella y que separa Gheso y Maecht. Ahora se la conoce como "Ruta de los Bandoleros". Conecta con la ciudad de Loredo, también conocida como "la Posada de los Ladrones", en la que pueden descansar, reabastecerse y comerciar toda clase de individuos, desde granjeros a esclavistas. No he sido capaz de encontrar una sola razón por la que alguien pudiera querer ir a Gheso.

Nazair



Nazair era una bella región, muy similar a Toussaint. Hace unos años, el duque Adam de Nazair decidió alterar el curso del río Sansretour sin tener en cuenta que este discurre por otros países aparte de Nazair (de hecho, sin tener en cuenta que el río cruza el valle del Sansretour, la región vinícola más valiosa de Nilfgaard). El resultado fue que muchos viñedos y viveros se convirtieron en inhóspitos cenagales y pantanos. Recientemente, Nilfgaard tomó el país en una batalla inusualmente complicada. Desde entonces ha habido muchos alzamientos y algunos radicales siguen planeando actividades en las tabernas, usando como emblema la rosa azul de Nazair. Esta deslumbrante flor celeste solo se encuentra en esta región. Sus esquejes están muy demandados y a menudo se sacan del país para venderlos a precios prohibitivos. Uno de los lugares más atractivos de Nazair es el Lago Muredach. Junto a él hay varias hermosas residencias de verano de la nobleza, muchas construidas para ser defendibles; uno se pregunta qué tenían en mente. La cerámica de Nazair es muy detallada y es un artículo mercantil valioso en las grandes ciudades.

Mag Turga



Mag Turga es una tierra montañosa aislada entre los Montes de Amell y las Tir Tochair. Es irregular y muy boscosa, en ella hay peligrosos monstruos y riscos en los que se producen desprendimientos. Gracias su constante suministro de combustible, es un buen lugar para fundir el mineral que procede de Belhaven, al noroeste. Está cerca del paso de Theodula, que permite cruzar de Nazair a Tras Ríos y los Taludes. Ahora suministra madera a los gobiernos nilfgaardianos de Cintra, Nazair y Angren, aunque no a todos sus habitantes les gusta esto. Pese a que el aislamiento de Mag Turga hace que su gente sea muy cerrada y le cueste recibir a los forasteros, corren rumores de que los enanos están excavando al pie de sus cerros. La anexión de Mag Turga fue pacífica, lo que vino muy bien al Imperio: las batallas en sus densos bosques y altos riscos habrían supuesto un alto coste en tiempo y vidas. Las fundiciones de hierro se encuentran principalmente en Tergano, una ciudad mugrienta, pero también la más grande de Mag Turga. A medida que los leñadores se adentran en el bosque, se encuentran con zonas densamente pobladas por arachas, arácnidos gigantes, por lo que el precio de la madera va en aumento.

El Ducado de Attre



El ducado de Attre se encuentra justo al sur de la capital de Cintra. Pese a que en su mayor parte es un territorio costero, es una región seca y calurosa. Incluso tras la conquista nilfgaardiana, Attre sigue siendo un ducado de Cintra. El último gobernante cintriano, el duque Windhalm, lideró una revuelta fallida contra Nilfgaard y resultó capturado; se dio ejemplo con él mediante una muerte pública y dolorosa. Desde entonces, la mayoría de nobles de Attre apoyan a Nilfgaard.

~Brandon de Oxenfurt

Angren



Angren es una provincia grande y poco habitada. La mayoría de los lugareños son silvicultores que cultivan "Oro Angreniano" (cedros, sicomoros y pinos). Salvo que seas leñador, no tienes muchas razones para ir a ese lugar. Incluso la gente que vive allí evita Ysgith, en el bajo Angren. Sus descuidados bosques ocultan aracnocangrejos gigantes y plantas carnívoras que pueden tragarse entera a una persona. En otro tiempo hubo un círculo de druidas en Caed Dhu, que significa "Bosque Negro", pero hace mucho que no se sabe nada de ellos. Hay una pequeña ciudad maderera a orillas del Yaruga, Cidral, donde se sierran los troncos en molinos o desde donde se envían formando balsas hacia ciudades más grandes en el sur. Últimamente los grandes molinos han empezado a utilizar los restos de madera para hacer un papel bonito y barato. A los lugareños les cuesta hacerse a los visitantes, pero siempre hay trabajo en los molinos o en los bosques. Hay un único atisbo de sociedad y cultura en una ciudad de la parte oeste de Angren llamada Tras Ríos. Está entre el Yaruga y los Taludes y la mayor parte de la población se encuentra allí.

Cintra



En el recuerdo de los cintrianos, su país era deslumbrante y próspero gracias al comercio por mar y el Yaruga. En 1263, Nilfgaard marchó sobre Cintra. Todos esperaban que Emhyr Var Emreis fuese un vecino pacífico, pero no resultó así. El rey Eist Tuirseach murió en combate. Como también era rey de Skellige, los isleños han sido desde entonces enemigos implacables de Nilfgaard. Cuando el ejército nilfgaardiano sitió el castillo cintriano, su reina, la casi mítica Calanthe de Cintra, se tiró desde las almenas. Calanthe, una mujer fuerte y sagaz, había reinado durante tres generaciones. A su muerte, el pueblo de Cintra perdió su esencia. Este hecho se conoció como la Masacre de Cintra. La única esperanza de los cintrianos es la nieta de Calanthe, Cirilla. Aunque desapareció durante la batalla, más tarde reapareció para casarse con el Emperador. Ahora hay un rey títere que recibe órdenes directas del Emperador, quien gobierna la región desde lejos en nombre de la Emperatriz. El descontento cintriano propicia que en ocasiones se pasen de contrabando determinados artículos a otros países del Norte que los necesiten.

Más Allá de las Fronteras

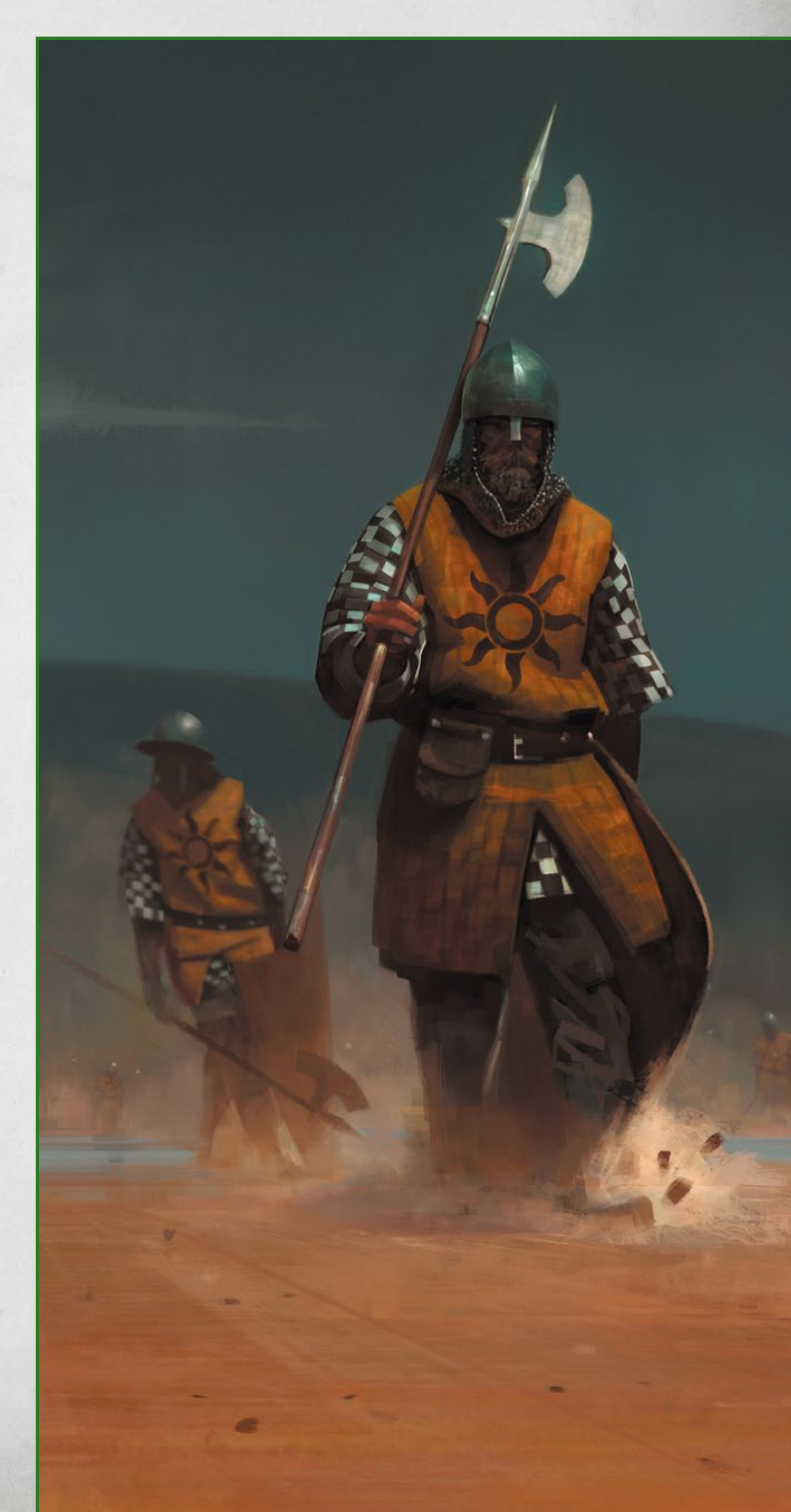
Hasta ahora hemos hablado de lo que la mayoría considera "el Mundo Conocido", pero hace mucho tiempo que los exploradores y mercaderes saben que existen otros territorios, aunque estén envueltos en un exótico halo de misterio.

Al oeste está el Gran Mar. Sabemos que atravesándolo encontraremos Ofir. El Norte comercia a veces con este reino, pero nunca he oído de nadie que fuera a ese lugar. Ahondaré en este punto más adelante.

Siguiendo los fiordos del Gran Mar al norte de Redania se encuentran los pequeños reinos de las Montañas del Dragón. En la frontera norte de Redania y Kaedwen sabemos que están Kovir y Poviss y la Liga de Hengfors, pero hay un vasto territorio desconocido e inexplorado al que se llama el Lejano Norte.

Al sur se halla el Imperio de Nilfgaard. No sabemos cuánto se extiende ni qué hay al otro lado. Espero que algún día, en tiempos más pacíficos, podamos intercambiar información con la Academia de Nilfgaard y completar nuestro conocimiento.

Al este se alzan las Montañas Azules que componen la frontera oriental de Kaedwen. Más allá de estas montañas hay unos cenagales impenetrables infestados por una plétora de monstruos y abundantes enfermedades. Al sur de las montañas, la cordillera de Tir Tochair marca el límite oriental de las provincias nilfgaardianas. Esta ofrece una frontera segura, pero no tanto como lo que hay al otro lado. El desierto de Korath se extiende a la sombra de las montañas de Tir Tochair. Dicen que nunca llueve en el Korath, también llamado "la Sartén". Es una tierra parda y llana sin plantas ni vida alguna salvo por los escorpiones gigantes y las hormigas león. Existen rumores de edificios abandonados hace mucho en estos yermos, pero no tengo pruebas de ello. Más allá de Tir Tochair y del Korath se encuentran las misteriosas regiones de Hakland y Zerrikania.





El Lejano Norte

Al norte de Kovir, Poviss y la Liga de Hengfors, más allá de las Montañas del Dragón, se encuentra el Lejano Norte. Está compuesto de tundras y frondosos bosques, imposibles de cultivar en su mayor parte. Antiguos relatos hablan de dragones blancos, se asume que originarios de las Montañas del Dragón. Aun así, sabemos que vive gente allí. En ocasiones se encuentran animales tallados en hueso o marfil en Kovir y Poviss. Algunos creen que tienen importancia religiosa, que quizá representen "sacrificios" para asegurar una caza abundante.

~Brandon de Oxenfurt

Zerrikania



Zerrikania es una región poco conocida del sureste, al otro lado del terrible desierto de Korath. En ocasiones aparecen en nuestros mercados objetos cotidianos de este lugar, probablemente como resultado de una larga serie de intercambios. Se dice que veneran a un legendario dragón de oro llamado Zerrikanterment, cuyas escamas resplandecen como el océano al ocaso. Una reina gobierna en esta región y sus guerreras tatuadas aprenden a luchar desde que nacen. Llevan sables zerrikanos y arcos zefhar recurvados hechos de cuerno de antílope pulido. Zerrikania también cuenta con muchos grandes alquimistas y entre sus especialidades se cuenta la elaboración de bombas. Los escorpiones de fuego zerrikanos, máquinas de asedio nilfgaardianas que, mientras escribo, arrojan su fuego verde sobre Wyzima, emplean diseños y alquimia procedentes de Zerrikania.

Su tierra es cálida y por sus campos rondan animales que nosotros solo vemos en zoológicos ambulantes, como los tigres. Más temibles son las arañas gigantes capaces de devorar elefantes y una especie de mosca que pone sus huevos en tu cabeza de modo que sus larvas puedan alimentarse de tu cerebro.

Ofir



Ofir es una tierra ampliamente desconocida al otro lado del Gran Océano. Creemos que varias naciones conviven en una enorme llanura. Adoran a sus caballos y organizan carreras constantemente. Se rumorea que existe una raza con rayas blancas y negras. En batalla portan un sable, una espada curva y fina, y un gran escudo de bronce. Se dice que son bastante tolerantes hacia otras culturas. Sabemos que Ofir tiene socios en Redania, dado que en ocasiones arriban barcos ofiri a Novigrado. Comercian con armas, ropa finamente bordada y artículos de lujo como incienso y joyas de oro o latón. No venden sus caballos, que son muy nerviosos y no sobrevivirían a la travesía. Una vez oí hablar de un altercado cuando un príncipe de Ofir fue a Redania para casarse con una noble, sin duda para cerrar un acuerdo comercial, pero es difícil encontrar información al respecto. Un monopolio comercial tan lucrativo es algo digno de proteger. Se han enviado algunas expediciones en busca de Ofir pero nunca han regresado. Si se debe a que han perecido o a que prefirieron quedarse en Ofir, es algo que se desconoce.

Alianzas Poderosas

En una guerra, los que participan son guerreros. Los que no, son víctimas, y sus vidas están llenas de miedo e incertidumbre. ¿Te sientes a salvo en tu tierra? ¿Qué sucede cuando el frente avanza hacia tu ciudad? Para evitar la inseguridad y proteger sus intereses, algunos se unen a alianzas ajenas a los ejércitos de la realeza.

Unirse a una alianza puede ser fácil o difícil. Para convertirte en brujo tienes que ser un varón joven y estar en el lugar adecuado (o equivocado, según el punto de vista) en el momento oportuno. Pero en el caso de los scoia'tael o de la Luna Creciente, debes encontrarles primero y superar el rito de iniciación que empleen para asegurarse de que no eres un espía.

Las alianzas ofrecen ventajas. Los brujos son más rápidos, más fuertes y sanan mejor que los humanos normales. Los magos no solo cuentan con hechizos sino que el miedo que les tiene la gente les otorga un respeto instantáneo. Los scoia'tael suponen un grupo de intrépidos aliados que no te dejarán tirado ni colgado, y eso vale más que el oro.

Pero todo tiene un precio. Los ojos felinos de los brujos, que te permiten ver en la oscuridad, también te delatan ante los supersticiosos pueblerinos que creen que todos los brujos son monstruos. Los cazadores de magos, con sus grilletes de dimerita, reciben la ayuda de los aldeanos pero son el principal objetivo de cualquier mago en las ciudades. Puedes hacer fortuna como javecar, pero puedes despertar la envidia de uno de los tuyos, un comando puede decidir que no le apetece pagarte o un ejército puede atraparte y acabarás bailando en el patíbulo. En cualquier caso, ser parte de una alianza te proporciona poder, pero puede matarte con la misma facilidad.

Cruzar la Frontera

Una vez me tocó cruzar la frontera entre Kaedwen y Redania. Por las Milano había un caminejo con un recaudador a cada lao. Uno redanio, que llevaba el águila redania y la pira del Fuego Eterno; el otro, kaedwení, con el condenao unicornio ese y los relámpagos cruzaos de Kreve en la guarda de la espada. Resulta que estaba en una ruta comercial importante que cruzaba las Milano y que los dos bandos querían sacar tajá. Me las arreglé pa largarme cuando los dos desenfundaron pa matarse, ¡je!

~Rodolf Kazmer



La Hermandad

Varios puñados de brujos sobrevivieron a los ataques a sus respectivas fortalezas y al odio contra los suyos que siguió, pero la mayoría se han retirado a las montañas o al otro lado del mar para escapar de la persecución o buscar trabajo. Gran parte de las fortalezas de los brujos están abandonadas o en ruinas por efecto del tiempo o de los elementos. Dicho esto, no es imposible encontrar otros brujos, solo increíblemente difícil. De forma similar a las Escuelas de Brujos, algunos miembros veteranos pueden haber vuelto para reocupar sus bastiones perdidos ahora que los brujos vuelven a ser necesarios.

Brujos



Hace 1500 años el mundo cambió. La Conjunción de las Esferas abrió puertas entre los mundos y la magia se derramó. Con la magia llegaron monstruos de mil clases distintas nunca vistas antes: los llamados "relictos" de la Conjunción. Cuando la gente llegó a estas tierras, alzó murallas y empalizadas y quemó los bosques y matorrales alrededor de sus ciudades para poder ver venir a los monstruos. Entonces, solo se viajaba de día y en grandes grupos.

Algunas personas empezaron a dominar la magia y se hicieron llamar hechiceros y magos. Dos de los más poderosos, el legendario Alzur y su mentor Cosimo Malaspina, crearon una raza artificial: los brujos, concebidos y entrenados para cazar y destruir monstruos. La hechicera Carla Demetia Crest recogió todo el procedimiento en un solo libro "La Prueba de las Hierbas y otras muy secretas prácticas de los brujos, con los propios ojos contempladas", solo disponible para magos. El proceso era extremadamente doloroso y solo un puñado de sujetos de prueba sobrevivió. En contra de lo que dice el rumor, estos hechiceros no secuestraban niños para crear brujos; entre las guerras, las epidemias y los ataques de los monstruos, había orfanatos destartalados y niños perdidos por todas partes.

Sometieron a estos niños a los efectos de pociones alquímicas que les produjeron mutaciones genéticas, así como a una dieta especializada y un riguroso entrenamiento mental y físico. El proceso de mutación, que empezaba con la Prueba de las Hierbas, duraba seis días. No hay registros de pruebas con éxito en niñas ni en no-humanos. Los que sobrevivieron a las constantes fiebres, vómitos y hemorragias, lo hicieron como criaturas distintas.

El indicio más evidente de la transformación son los ojos felinos que confieren a los brujos una visión nocturna comparable a la visión diurna normal. También los diferencian de los humanos. Se vuelven estériles: los brujos se hacen, no nacen. Sus eficientes sistemas inmunológicos les proporcionan una increíble resistencia a la enfermedad y una mayor esperanza de vida. Se vuelven más rápidos y resistentes que los humanos en todos los aspectos. Tienen una capacidad mágica limitada (suficiente para invocar hechizos de corta duración llamados "señales") y son conscientes de su entorno de manera extraordinaria y perpetua. Les hemos quitado su humanidad y dado herramientas para enfrentarse a los "relictos" de la Conjunción para no tener que hacerlo nosotros. En aquellos tiempos, todos alababan a los brujos como los protectores de la humanidad. Sin embargo, a medida que los monstruos empezaron a escasear, la gente se olvidó de su propósito original. Los brujos viajan constantemente para encontrar suficientes monstruos como para que el negocio les salga rentable. Las tradiciones de los brujos les prohíben enfrentarse a humanos por dinero. La recompensa por matar monstruos también ha bajado: ahora la gente le tiene más miedo a la guerra que a los nekkers o a los vampiros comunes. Hoy en día, cuando alguien ve a un brujo, solo ve un ser monstruoso, poderoso y peligroso de dudosa humanidad. Pero los monstruos no estaban del todo extintos. En estos tiempos en que quedan tan pocos brujos, algunos monstruos vuelven a resurgir, aunque no son tan numerosos como para sembrar el pánico entre la población y los campesinos tienen poco (o nada) con que pagar, por lo que es más probable que formen grandes grupos para enfrentarse ellos mismos a los monstruos. En su momento álgido, cuando los monstruos y los monstruosos resultados de los experimentos mágicos eran habituales, había cinco escuelas de brujos: Lobo, Gato, Grifo, Víbora y Oso, cada una representada por su propio medallón con forma de cabeza de animal.

El Lobo

Kaer Morhen, la Fortaleza del Lobo, está oculta entre las Montañas Azules de Kaedwen. Son los brujos de los que más se oye hablar. Luchan con espadas, dando potentes golpes dignos de cazadores de monstruos. Tengo entendido que solo quedan cuatro o cinco. El legendario Geralt de Rivia es un brujo del Lobo. Los relatos de sus hazañas se han vuelto tan fabulosos que muchos bien podrían ser mera invención de los bardos, que ganan grandes sumas de dinero con ellos. Una turba enfurecida dañó seriamente su bastión y mató a muchos de estos brujos.

El Gato

Los Gatos probablemente sean lo que hizo que la gente empezase a desconfiar de los brujos y a odiarlos. Su método para crear brujos era distinto al de las demás escuelas y los individuos resultantes eran a menudo inestables y sanguinarios. No tenían una fortaleza sino que viajaban formando una caravana, Dyn Marw. El estilo de lucha del Gato es ligero y rápido, desarrollado a partir de estilos de lucha élficos. Puede que ni siquiera se les siga considerando brujos. Los Gatos se adaptaron a la escasa demanda de cazadores de monstruos convirtiéndose en asesinos de personas. Su presencia solo refuerza el miedo y la ira de la gente. No está claro si queda algún brujo del Gato y parece que su caravana se ha disuelto.

El Grifo

La Fortaleza del Grifo, Kaer y Seren, estaba en el Norte, en las estribaciones costeras de las Montañas del Dragón. Las demás escuelas respetaban a los Grifos por su estudio de la magia y por su estilo de lucha especializado en el combate contra múltiples enemigos. Los estudios del Grifo mejoraron las señales de brujo existentes. Desgraciadamente, la Escuela del Grifo quedó seriamente dañada en una avalancha en la que murieron muchos de sus brujos. Cuenta el rumor que un grupo de magos se enfadó cuando los Grifos se negaron a compartir con ellos importantes libros de magia de su biblioteca y que provocaron la avalancha como represalia.

La Víbora

Se dice que la Fortaleza de la Víbora, Gorthwr Gwaed, se encuentra en Tir Tochair, cerca de Nilfgaard. Su estilo de lucha incluye movimientos sinuosos e impredecibles y a menudo llevan dos hojas cortas (o “colmillos”), que suelen estar envenenadas. Quizá sean los brujos más reservados y desconocidos. Tras un intento fallido del Usurpador por absorber a la Víbora, el ejército nilfgaardiano destruyó su bastión y las Víboras se dispersaron. Leto de Guleta intentó recuperar para la Víbora el favor de Nilfgaard trabajando para Emhyr Var Emreis.

El Oso

La Fortaleza del Oso, Haern Cadwch, era una fortificación en los montes de Amell. Llevaban armadura pesada más flexible que una coraza. Puede que tuvieran algún acuerdo con los enanos y gnomos de los montes de Amell. Como cabría esperar, los Osos eran un enemigo terrible en combate, con una asombrosa fuerza y resistencia, pero cuando los Osos fracasaron repetidas veces en el cumplimiento de un contrato para destruir una cábala de vampiros, la frustración de la gente en las provincias vecinas, destrozadas por la guerra, desembocó en tumultos. Se cree que la Fortaleza del Oso sigue en pie en algún lugar de los montes.

La Mantícora

He oío hablar duna sexta escuela de brujos llamada la Mantícora. Pero solo mabló della una vez un viajero borracho en una taberna, asín que a saber. Dijo algo de que la Mantícora estaba más pallá del Korath o algo asín. Sin embargo, hace que a uno le pique la curiosidá. ¿Y si hubieran brujos en una región de guerreras con sables, dragones doro y tal?

~Rodolf Kazmer

Magos



Como muchas otras cosas, la magia parece favorecer a los humanos. Solo los humanos y algunos elfos son **fuentes**, individuos nacidos con un don especial para la magia.

Los humanos se han dedicado con ganas a la magia. Muchos no usuarios de magia esperan que los magos sean arrogantes y egoístas y que estén sedientos de poder. Pero eso solo es un tipo de mago especialmente notorio. A nuestro alrededor hay personas con aptitudes mágicas. La curandera de la aldea puede estar empleando magia. La joven a la que se le da muy bien encontrar cosas puede estar empleando magia. Las personas pueden manipular el "Poder" de mil formas distintas y con muchos niveles de efectividad distintos. "Entonces" te preguntarás, "¿por qué tienen tan mala fama los magos?". Porque los que tienen un mayor don para utilizar el "Poder" se entrenan en la escuela para chicas, Aretusa, o en la de chicos, Ban Ard, o en la Academia de Magia de Gweision Haul en Nilfgaard. Los hechiceros poderosos salen de esas escuelas creyéndose tremendamente superiores. Rara vez usan sus poderes por el bien de la gente corriente. Se convierten en consejeros de reyes pero, a la hora de la verdad, anteponen el poder personal al bien de su rey y su patria.

La primera organización de grandes magos fue la Hermandad de Hechiceros, formada en el siglo VIII. Su órgano de gobierno era el Cónclave, que intentó que todos los magos siguiesen un código de conducta unificado. Eso hizo estallar una guerra civil entre los magos. Tras la guerra se unió a la hermandad una organización paralela, el Consejo Supremo. Este se ocupaba principalmente de la experimentación e investigación mágicas. Finalmente se fundó, dentro del Cónclave, un Capítulo de Hechiceros que funcionaba como cámara alta con una autoridad superior. Por aquel entonces, se asignaron hechiceros (hombres y mujeres) como consejeros de la mayoría de reyes del Norte.

En una gran reunión del Consejo en la isla de Thanedd, los hechiceros leales a los reyes y al propio Cónclave organizaron un motín por sorpresa. Les habían llegado noticias de que una cábala de hechiceros influenciados (algunos dirían "comprados") por Nilfgaard estaban preparándose para apoderarse del Cónclave. Los hechiceros leales arrestaron a tantos conspiradores como pudieron, poniéndoles esposas de dimerita. Pronto se desató una violencia generalizada. Los actos de Thanedd arruinaron la Hermandad y muchos hechiceros fueron expulsados de las cortes de los reyes bajo sospechas de conspiración.

Poco después, Filippa Eilhart, la que fuera consejera y regente de Redania, organizó en secreto la Logia de Hechiceras. Pretendía ser una organización exclusivamente femenina con el fin de proteger y mejorar la magia y de contrarrestar los anteriores sucesos que tanto habían dañado el prestigio de los hechiceros. A diferencia de la organización anterior, la Logia sería mucho más secretista. Más tarde, durante la reunión de las cuatro naciones principales y Nilfgaard en Loc Muinne, se descubrió que Letho, brujo de la Víbora, había sido contratado por la Logia para asesinar a los reyes de las cuatro naciones. Este logró acabar con el rey Demawend de Aedirn y el rey Foltest de Temeria y, accidental o intencionadamente, destruyó la Logia.

Tutores de Magia Élficos

Es bien sabido que los elfos tienen un gran legado mágico. Quizá se guarden su magia para sí. Obviamente, no hay gran aprecio entre elfos y humanos. También es posible que el poder esté abandonando a los elfos a medida que mengua su número. Tras el Desembarco de los Exiliados, los humanos llevaron 200 fuentes identificadas, todos jóvenes, a los elfos para que los entrenasen. Pero eso no duró mucho.

~Brandon de Oxenfurt

Mirt

La primera sede conocida del poder mágico estaba en Mirt, antes de que las relaciones entre elfos y humanos se estropeasen. Desgraciadamente, Mirt fue destruida por Falka, princesa de Temeria e hija del rey Vridank, durante su rebelión.

~Brandon de Oxenfurt

Los Javecares



Incluso en medio de la desolación de Temeria y Sodden, siempre hay alguien que saca partido. Cuando hay guerra, primero llegan los buitres, luego los lobos y águilas, y siempre los javecares. Estos carroñeros surgieron en Sodden para aprovechar la necesidad de suministros de los comandos scoia'tael. Hay pocos lugares seguros para los scoia'tael, especialmente ahora que gran parte de los elfos se han retirado a Dol Blathanna, donde no pueden ir los scoia'tael, y que los elfos integrados en cualquier otro lugar se arriesgan a morir si se les ve en compañía de scoia'tael. Monedas, gemas, joyería, buenas pieles, caballos bien adiestrados robados a los dh'oine (quizá tras matarlos)... los javecares solo aceptan los bienes más valiosos y fáciles de transportar. Proporcionan servicios discretos a todo el que pueda pagar, pero si muestras demasiada opulencia cerca de ellos, tal vez sea lo último que hagas. También puede que prefieras tener cuidado si posees una carreta. Como los javecares permanecen en movimiento para evitar que les atrape el ejército regular, las carretas son necesarias para su estilo de vida. Harán cualquier cosa por dinero, incluyendo asesinar a su propia gente. Sus curanderos pueden recorrer el campo de batalla buscando heridos a los que sanar a cambio de todas sus posesiones. Los mercaderes registran el campo de batalla en busca de armas y de cuerpos que lleven armaduras que puedan revender. Las personas desesperadas cuyos pueblos han sido destruidos pueden intercambiar puntas de flecha y ropa ensangrentada por comida pero, si parece que estos lugareños vayan a sacar beneficio, los tratos se interrumpirán de inmediato... y para siempre. Es más fácil encontrar a los javecares en encrucijadas desiertas o en los escasos edificios de ladrillo que quedan en pie tras el paso de la guerra. Algunas personas creen que los javecares son sencillamente una extensión del crimen organizado de algún otro lugar, pero no circulan historias de nadie que protegiese o vengase a un javecar.

Los Scoia'Tael



Supongo que los scoia'tael eran algo inevitable. Durante cientos de años desde el desembarco de los humanos, los elfos han ido cediendo terreno. Su larga esperanza de vida hacía que los humanos pareciesen una simple molestia. Hace alrededor de 200 años, los elfos siguieron replegándose y empezaron a destruir sus hermosas ciudades y palacios de mármol a medida que los abandonaban. Murieron tantos jóvenes durante el Alzamiento de Aelirenn que bastantes elfos dejaron de creer en un futuro. Tenían dos opciones: tratar de integrarse en las comunidades humanas como ciudadanos de segunda o retirarse a los áridos yermos de las Montañas Azules. Su orgullo no les permitía tomar la primera opción y la segunda parecía una sentencia de muerte. Por pura ira y frustración surgieron los scoia'tael, pequeños comandos de guerrilleros, formados principalmente por elfos y algunos medianos y enanos. Muchos llevan colas de ardilla, lo que les valió el nombre de scoia'tael o “ardillas”. Viven de lo que les da la tierra o usan su botín para comerciar con los javecares. Sus habilidades de lucha forestal no tienen par. Los scoia'tael aparecieron justo después de la Primera Guerra Nilfgaardiana. Mataban humanos y aterrorizaban a comunidades pequeñas, lo que avivó el miedo y odio de los humanos, incluso hacia los no-humanos integrados. Tras su destierro del hogar ancestral de los elfos, Dol Blathanna, a los scoia'tael no les quedó otra opción que matar dh'oine. Según un acuerdo entre el emperador nilfgaardiano y Francesca Findabair, la reina élfica, el precio de Dol Blathanna (hogar de los elfos) era que la reina no daría reconocimiento ni apoyo a los scoia'tael ni los admitiría en sus tierras, por lo que se verían obligados a seguir luchando. Les impulsa la desesperación y la ira.

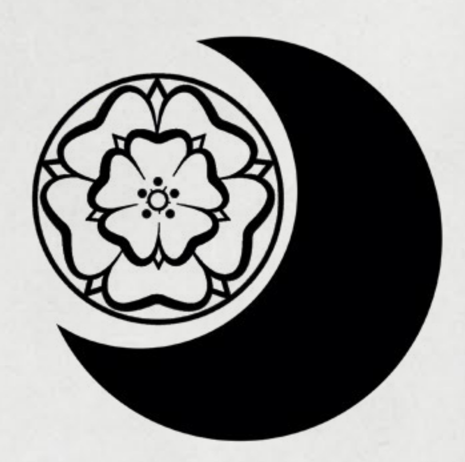
Los Cazadores de Magos



Pocos norteños saben de la existencia de los cazadores de magos, cuya labor es encontrar magos no autorizados en los confines del Imperio Nilfgaardiano y llevarlos a la capital. No operan en zonas de guerra. En la Segunda Guerra Nilfgaardiana, los hechiceros del Norte fueron una molestia constante para el Emperador. Este estableció como prioridad neutralizarlos, poniendo a algunos de su lado y dañando gravemente la reputación de otros. Sabemos que los magos nilfgaardianos están muy controlados pero Nilfgaard ocupa un territorio varias veces superior a su tamaño original. ¿Qué sucede con los magos de las provincias? A medida que se anexionaron sus territorios, algunos magos acudieron voluntariamente a la Academia de Magia nilfgaardiana, Gweision Haul, para normalizar su situación. Otros, especialmente en Nazair y Gemmeria, no lo hicieron. Durante el reinado del Usurpador, se instauraron los cazadores de magos nilfgaardianos. El primero en organizar a los cazadores de magos fue Isaiah Coehoorn, un pariente lejano del famoso general nilfgaardiano. El Usurpador convocó a los dueños de las minas de mayor éxito del Imperio y les ofreció un contrato exclusivo para quien descubriese la mayor veta de dimerita. Este metal, que atenúa el poder mágico, se encuentra sobre todo en Kovir y Poviss y es mucho más escaso en el Sur. Pese a la oferta del Usurpador, solo se encontró una veta de dimerita al sur del Yaruga, en Gemmeria.

Los cazadores de magos viajan en parejas y portan esposas y collares de dimerita. Reclutan a hombres duros y peligrosos que se muestren paranoicos en lo referente a la magia. Se hacen muy pocas preguntas sobre los métodos de los cazadores de magos, salvo en lo que respecta a los civiles. Para asegurar la cooperación con los cazadores de magos y el Imperio, no se puede dañar a un civil salvo para dejar claro el mensaje del Imperio.

La Luna Creciente



Incluso en el Norte, algunos conocen las rosas azules que solo crecen en Nazair. Estas rosas son, desde hace mucho, el símbolo del patriotismo nazairiano y la Inteligencia Nilfgaardiana conoce bien a los que lucen habitualmente esta flor, aunque hasta ahora todo lo que ha encontrado la Inteligencia es retórica exaltada. De cuando en cuando llega alguna noticia al Norte sobre la Luna Creciente, un grupo de resistencia de regiones. Puede que se crease en Nazair, pero da la impresión de que existe una fina red que se extiende por muchas regiones, especialmente por la costa del Gran Mar. Huelga decir que cualquier asociado con dicho grupo resultaría arrestado por traición y sería ejecutado. El hecho de que los del Norte hayamos oído utilizar la Luna Creciente como santo y seña lleva a pensar que el nombre quedó comprometido y se ha sustituido. No hemos oído que se atribuya ninguna rebelión a esta organización, pero es probable que estén reuniendo fuerzas por todo el Imperio, especialmente en regiones conquistadas hace poco como Angren, Sodden y Cintra. Deben saber que Nilfgaard sofocaría con facilidad una rebelión provincial pero que los actos esporádicos de sabotaje podrían hacerles ganar terreno asumiendo menos riesgos. Partimos de la base de que algunos nobles provinciales deben estar implicados y que proporcionan dinero y refugios seguros. Nunca he oído decir que la Inteligencia Imperial se haya infiltrado pero, por supuesto, al Imperio le interesa más evitar que se hable sobre la resistencia y así mantener una fachada de uniforme armonía en sus provincias. Está por ver si el rey Radovid puede sacar partido de esta resistencia.

Religiones Influyentes

Las primeras religiones del primitivo Norte veneraban a espíritus guardianes, a menudo conocidos solo en su propia región. Para los primeros colonos, los bosques eran amenazantes pero los ríos eran una fuente fiable de agua y comida, por lo que tiene todo el sentido del mundo que emergiese el culto a Veyopatis en el curso alto del Pontar. Era un dios feroz asociado a los ríos y los colonos le rezaban para que les protegiese en los bosques: para que ahuyentase a los monstruos, a los animales salvajes y a los fantasmas. Sus seguidores plantaban postes con su efigie para protegerse de los peligros. El culto a Veyopatis duró en tanto que fue necesario. Hoy, que conocemos bien los bosques y animales, estos postes han perdido su significado y este dios solo recibe sacrificios de algunas sacerdotisas y brujas que viven en el corazón de la floresta.

Algunos creen que el culto a Veyopatis evolucionó hasta convertirse en el actual druidismo estructurado. Los druidas no envían misioneros. De hecho, tienen una sociedad cerrada. Viven en los bosques, en grupos a los que llaman círculos. No tienen divinidades concretas, sino que veneran a la propia naturaleza, a su orden y armonía. Realizan ritos bajo las estrellas en arboledas sagradas o círculos de piedras. Escriben solicitudes o ruegos a las autoridades locales allí donde los humanos perturban el equilibrio de la naturaleza y, como se les respeta por su sabiduría y sus habilidades curativas, se suelen atender sus súplicas. La mayoría de los druidas del Norte se encuentran ahora en Kaer Myrkid, el círculo de Toussaint protegido por la propia duquesa Anna Henrietta. También hay un círculo de druidas en Skellige. El líder de un círculo se llama "hierofante" si es hombre y "flaminica" si es mujer. El hierofante de Skellige es Myszowor, en ocasiones llamado Armiño. Es un druida poco convencional que históricamente ha aconsejado a líderes de Skellige y Cintra. Algunos grupos de druidas pueden emplear la violencia si los humanos invaden sus territorios con intenciones destructivas. Cuando entres en un bosque, asegúrate de saber si hay algún círculo local y cuál es su actitud hacia los forasteros.

Pronto, los humanos dejaron de tratar de apaciguar a la naturaleza y desarrollaron dioses especializados, con lo que salieron a relucir los aspectos más luminosos y oscuros de la humanidad. Se sigue adorando a la primitiva diosa de la destrucción, Lilit, en el lejano oriente, bajo el nombre de Niya. El hechicero y profeta Etibald afirmaba haber estudiado los mitos de los Dauk, Wozgor y bobolakos. Dichos mitos señalaban que el retorno de Lilit sería anunciado por un Sol Negro y sesenta mujeres con coronas doradas que cubrirían de sangre los valles.

El lado más luminoso de la divinidad intenta ilustrar las mentes y la moral de la gente común. Un buen ejemplo es el culto de Kreve. Aunque antes se veneraba en toda Redania, Kaedwen y parte del norte, ahora pierde terreno ante el Culto del Fuego Eterno, que ofrece a sus seguidores libertad para odiar y culpar a otros por sus propios errores. Como un polo opuesto a Melitele, Kreve anima a sus seguidores a librar cruzadas morales, a aceptar el Derecho Divino de los reyes y a hacer donaciones considerables. Muchos seguidores de Kreve son muy devotos. Puede que hayas oído hablar de San Gregorio, que empleó la mitad de su fortuna en comprar comida a Nazair y salvar Novigrado de la hambruna.

Echemos un vistazo a las cuatro religiones en auge hoy en día.

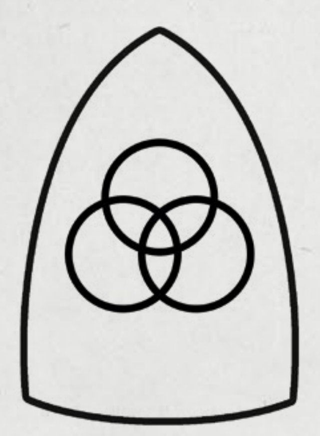
La Iglesia de Kreve



El culto a Kreve es una iglesia propia del Norte. Es básicamente la adoración de un dios del cielo o del trueno poco conocido. Los sacerdotes de Kreve tendían a ser moralistas y a reprender a los demás. Desgraciadamente para ellos, los reyes nombraban algunos de sus sacerdotes. El mensaje de estos sacerdotes se centraba en el Derecho Divino de los reyes y la eficacia de contribuir con grandes sumas a la iglesia. Eso no les granjeó el aprecio de sus seguidores. Entonces realizaron la desafortunada maniobra de acudir a Novigrado y proclamar que el Fuego Eterno era el resultado de la presencia de Kreve en esa ciudad. Hace cien años, cuando el culto al Fuego Eterno era una fe pequeña y relativamente tolerante, no era mala idea. Pero, a medida que el culto creció y se volvió más marcial e intolerante, se ha ido ganando a los seguidores de Kreve, que ven su poder y expansión como señal de "un favor divino mayor".

~Brandon de Oxenfurt

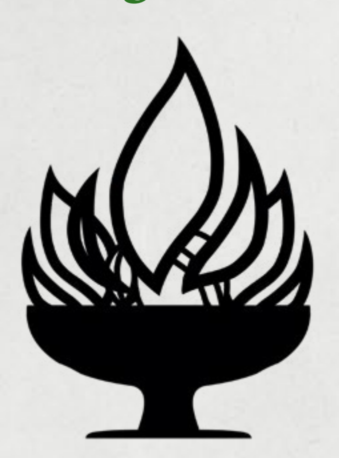
Melitele



Muchos cultos de diosas locales (siempre asociados con la fertilidad, la cosecha y los nacimientos) se unificaron en la veneración a la Madre de Todo, Melitele, que sigue contando hoy en día con muchos seguidores en el Norte. De forma muy similar a religiones organizadas posteriores, Melitele cuenta con templos formales adornados con frescos y cristaleras, pero, a diferencia de estas, sus enseñanzas versan sobre la tolerancia, el conocimiento práctico y ayudar a los necesitados. Sus santuarios tienden a ser sencillos, con ofrendas de fruta y flores y tres estatuas: Melitele como la niña, la madre y la anciana. La Diosa experimenta todas las edades de la mujer y comprende los problemas de cada etapa, pero no solo se preocupa por las mujeres. No hay una estructura compleja y no se requieren donativos.

El culto a Melitele tiene como centro Temeria, su templo principal está en Ellander. La suma sacerdotisa es Nenneke. Cualquier necesitado (de comida, de paz, de fuerza para soportar los horrores de la guerra) puede acudir a ella. Su templo es famoso por enseñar a leer, escribir, matemáticas, ética, historia y curación. Melitele, como cualquier diosa madre, es extremadamente comprensiva, aunque Nenneke no es ajena a las situaciones acuciantes de su comunidad. Los curanderos que se forman en su templo van a donde se les necesite, incluyendo el campo de batalla de Brenna. Melitele es también una diosa de la cosecha y de la abundancia. Los granjeros y demás personas que viven de la tierra acuden a su templo. Su buena voluntad es muy importante para aquellos cuyo sustento depende de factores en apariencia impredecibles como el clima, la sequía, los insectos y los guerreros (que rara vez se plantean que el campo de batalla que han elegido podría ser aquello con lo que alguien se gana la vida).

El Fuego Eterno



La iglesia del Fuego Eterno se fundó en Novigrado. La llama simboliza la Luz que surge de las Tinieblas, el conocimiento y la fe que guían a sus fieles. En aquellos tiempos eran tolerantes hacia otras religiones. El brazo militante original de esta iglesia era la Orden de la Rosa Blanca. A medida que la iglesia creció en Temeria y Aedirn, los objetivos de su brazo armado fueron más amplios. Todos los usuarios de magia, incluyendo a los brujos, los magos de segunda y todos los no-humanos, se convirtieron en enemigos de la Orden, que les culpaba de todo, desde las guerras hasta el mal tiempo. Jacques de Aldersberg se convirtió en el primer Gran Maestre. Cuando una rosa blanca que sostenía en la mano estalló en llamas, la rebautizada como Orden de la Rosa Llameante se volvió aún más agresiva que antes, lo que llevó a algunos a pensar que su fanatismo había afectado a su cordura.

Algunos dicen que, a la muerte de Jacques de Aldersberg, un nuevo Gran Maestre llamado Siegfried de Denesle moderó un tanto la Orden y cambió el emblema de la rosa llameante por el de una rosa con una cinta dorada. Aun así, siguieron con sus purgas. La Orden de la Rosa Llameante encontró en Radovid su monarca ideal. Este ofreció a la Orden tierras cerca de Roggeveen, en Redania, y alienta sus cacerías de hechiceros. El Fuego Eterno es ahora la religión oficial de Redania. Se expande con rapidez, expulsando a Kreve a los reinos más septentrionales. Recientemente, y por razones desconocidas, la Orden de la Rosa Llameante se ha dispersado. Algunos de sus miembros permanecen en Novigrado como fuerzas del orden y guardianes del ahora muy ampliado Templo del Fuego Eterno. Otros se han convertido oficialmente en cazadores de brujas y han sido enviados al frente temerio-nilfgaardiano, que constituye para los caballeros una oportunidad de lograr grandes hazañas, aunque también supone prácticamente una condena a muerte.

Freya



Freya es la Gran Madre, o Modron, de Skellige: la patrona de lo doméstico, de la fertilidad, del amor, de los nacimientos y de la cosecha. El pueblo de Skellige está muy unido a la naturaleza, sigue organizándose en clanes y Freya es parte de su vida cotidiana. Su arboleda sagrada se llama Hindar, en la isla de Hindarsfjall. Cerca se encuentra el templo de Freya en que la Suma Sacerdotisa Sigrdrifa, una mujer sencilla y directa, apela a la voluntad de la Madre y la interpreta. Muchos han oído hablar del templo de Hindarsfjall, aunque solo sea por los relatos sobre Brisingamen, el gran diamante engarzado en la estatua de Freya que forma parte del altar. Gente de todo el archipiélago acude a Hindar para recoger muérdago sagrado, que se cuelga por todas partes como protección y se emplea para realizar rituales en nombre de la Gran Modron.

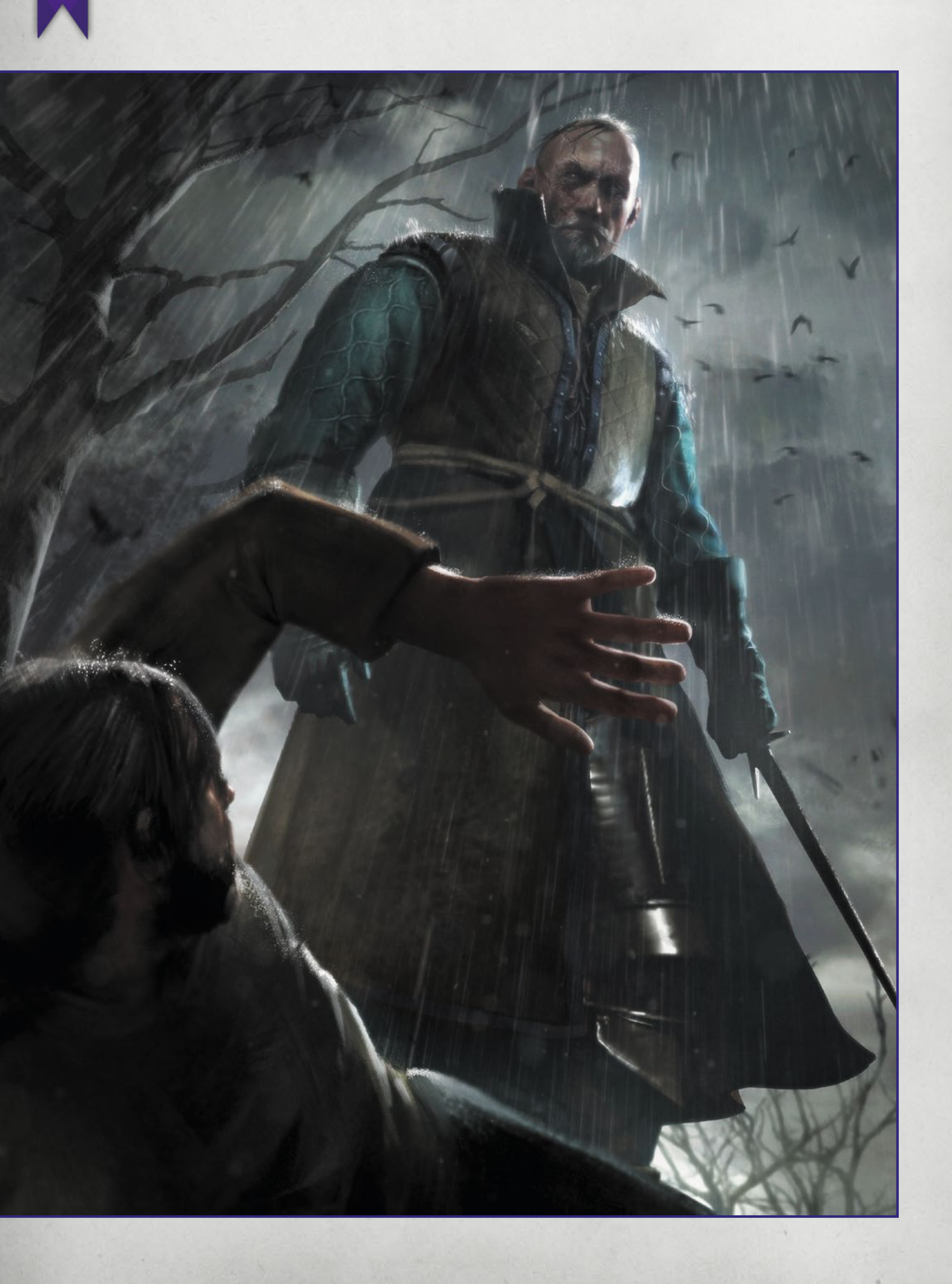
Freya también es la patrona de las profetisas, videntes y telépatas. Puede asumir forma de gata, capaz de oír y ver lo invisible, y de halcón, que observa desde arriba. Se la adora como la niña, la madre y la anciana, dado que comprende el corazón de todas esas etapas. Su culto ha empezado a expandirse por el continente formando pequeños núcleos en Cintra y Nazair, donde la gente busca protección y comprensión y está dispuesta a abrirse a los demás.

Hay muchas semejanzas entre Melitele y Freya, pero no suele gustar que se sugiera que son una misma diosa.

El Gran Sol



En Nilfgaard y sus provincias solo hay una religión oficial. Aunque se tolera a las demás religiones, la Religión del Gran Sol vincula al Emperador con la naturaleza y, por tanto, con el pueblo. Es una religión tremendamente antigua. Hace mucho tiempo, el pueblo creía que el Emperador era la encarnación del Sol. Los pueblos aislados siguen creyendo que es el intermediario entre las personas y las fuerzas de la naturaleza y hacen sacrificios (no humanos) al Sol durante los solsticios y equinoccios. En el Solsticio de Invierno, las familias se reúnen en sus casas y recitan la Plegaria de Invierno, pidiendo al Sol que vuelva y que les traiga prósperas vidas y buenas cosechas. Asisten a un oficio en el que se puede bendecir su comida festiva, a base de frutos de invierno. En algunos lugares, los niños nacidos desde el invierno anterior reciben también la bendición de los sacerdotes. En la espléndida Iglesia del Gran Sol, en la capital de Nilfgaard, el Emperador puede incluso recitar un sermón y participar en las bendiciones. En las ciudades de Nilfgaard más próximas al núcleo del Imperio, los recaudadores de impuestos del Departamento de Tesorería Nilfgaardiano van puerta a puerta repartiendo naranjas y grandes pasteles con forma de sol que simbolizan la bendición del Emperador y del Sol y la promesa de abundancia para el año próximo. Es el único día del año en que la gente se alegra de ver a un recaudador. En muchos lugares por todo el Imperio, la Iglesia del Gran Sol es la parte “dulce” que equilibra la, en ocasiones, “agria” voluntad imperial. También se han enviado misioneros al Norte para que prediquen las virtudes de la familia, de trabajar la tierra, la lealtad al Emperador y el deber de los nobles de cuidar de su tierra y del pueblo que en ella vive.



Guía del Director de Juego

"Si intentara ser bondadoso para con todos, para el mundo entero y todas las criaturas que lo pueblan, sería una gota de agua dulce en un mar de agua salada. En otras palabras, un esfuerzo desperdiciado. Así que decidí hacer el bien concretamente, de modo que no sea en vano. Soy bondadoso para mí y mi entorno más cercano."

~Andrzej Sapkowski, *Bautismo de Fuego*.









Como DJ, o Director de Juego, eres el elemento más importante de una partida. De hecho, sin ti no hay partida. Pero no dejes que se te suba a la cabeza. Es importante tener presente que, aunque el DJ blande un poder inigualable, también cumple un propósito. Como DJ, dedicas tus divinos poderes a crear una historia divertida e interesante para ti mismo y para tus jugadores. En esta sección, explicaremos qué hace un DJ y te daremos algunas indicaciones para que dirijas bien.

Qué Hace un DJ

Como DJ, eres el narrador. Eres el dios que hay por encima de los dioses. Preparas las aventuras en las que se embarcan tus jugadores y las subtramas que seguirán o ignorarán. Eso significa que tienes que saber lo que sucede en tu partida. También debes saber que, como DJ, interpretas a todos los personajes que no correspondan a tus jugadores: el posadero, los monstruos, los mercaderes, etc.

Conoce a tus Jugadores

Si no los conoces ya, asegúrate de conocer a tus jugadores. Averigua qué clase de partidas les gustan y qué prefieren hacer. Que no te dé vergüenza plantearles preguntas hipotéticas acerca de sus personajes o sobre lo que más les gusta jugar. Cuanto mejor conozcas a tus jugadores, más fácil será conseguir que se entretengan. Los jugadores entretenidos son jugadores felices. Lo peor que puedes tener es uno o más jugadores aburridos que se sientan al margen de la experiencia de juego. Dirigir para estos jugadores se vuelve un incordio: pueden desbaratar inconscientemente la partida o fastidiarla a propósito para tener algo interesante que hacer. Si mantienes contentos a los jugadores, en general, la partida irá bien. Sin embargo, eso *no* significa darles todo lo que quieran; tus jugadores tendrán que esforzarse para obtener cada victoria.

Comodidad de los Jugadores

Gran parte de conocer a tus jugadores consiste en averiguar con qué se sienten cómodos y con qué no. *The Witcher* es una ambientación adulta que a menudo toca temas incómodos (racismo, sexismo, violación, tortura, etc.). Puedes dar al traste con una partida rápidamente introduciendo algo que incomode a tus jugadores, los enfade o los deprima, por lo que es buena idea establecer de antemano unos límites y condiciones.

Perseguir a los Jugadores

Algo interesante que puedes hacer es perseguir a un jugador que sea especialmente difícil de integrar en el grupo. A menudo, dicho jugador será de por sí uno de los más problemáticos. Pon tras su pista a un PNJ poderoso: un cazarrecompensas, un sicario, un mago o algo así. Tu objetivo no es hacer que tus jugadores se sientan incapaces de hacer nada, sino seguir con la trama, pero en ocasiones plantear a uno (o varios) de tus jugadores una amenaza que le atrapará si no se pone en marcha dará el impulso necesario para seguir adelante.

Los Jugadores NO Son el Enemigo

Recuérdalo siempre: los jugadores no son tu enemigo. En la mayoría de partidas, tu meta no debería ser matar a la compañía. En ocasiones te encontrarás con jugadores con una mentalidad de "jugador contra DJ". En la mayoría de partidas, si matas a tus jugadores, se acaba el juego. Los buenos DJ crean amenazas que *puedan* acabar con los jugadores pero que no los matarán *necesariamente*. Incluso las partidas que presuntamente sean de "jugador contra DJ" son más bien de "jugador contra juego".

Mira, si quieres matar a tus jugadores, están muertos. ¿Quieres matar a tu compañía de *The Witcher*? Crea un enemigo con una puntuación base de 20 en todas las habilidades y haz que se plante en la ciudad con 10 guardaespaldas trols de roca, las reliquias más poderosas del juego y la idea fija de matar a los jugadores. No importa lo listos que estos sean, *morirán*. Como divinidad de tu mundo, lo controlas todo: no tiene sentido enfrentarte a los jugadores en batalla abierta. Ellos tienen limitaciones y tú, básicamente, no.

Dirigir la partida debería consistir en diseñar aventuras con la cantidad *adecuada* de peligro. Si tienes un jugador que te echa en cara que puede "ganar al DJ", eres libre de machacarlo. Pero recuerda que no tienes la necesidad de destruirlo. Una partida es una aventura conjunta e incluso cuando parezca un duelo está enfocada a divertirse.

Muros Invisibles

Uno de los principales problemas a los que se enfrentan los DJ novatos son los muros invisibles. Muchas veces, cuando un DJ empieza una partida, no está del todo acostumbrado a la ambientación, a su grupo de juego o a controlar una partida. Cuando los jugadores se descontrolan un poco o no siguen el camino que ha fijado, un DJ nervioso puede poner muros invisibles.

No son argumentos ni obstáculos lógicos para disuadir a los jugadores de que hagan algo o vayan a alguna parte, son solo obstrucciones: no importa lo que intenten los jugadores, no pueden hacer lo que querían. El DJ sigue poniendo más y más impedimentos improvisados delante de ellos para obligarles a seguir el camino marcado. Si eso sigue así, los jugadores pronto empezarán a revolverse o a volverse apáticos. Puede que algunos se molesten tanto que se larguen o, peor aún, que se enfaden contigo a nivel personal.

La mejor manera de evitar los muros invisibles es recordar que, como DJ, controlas todos los aspectos del juego salvo a tus jugadores. No puedes controlarlos y no deberías. Si quieren ir a algún sitio o hacer algo que se aparte del camino que tenías preparado para ellos, déjales hacerlo. Devuélvelos más tarde a la trama principal. He aquí algunas maneras de mantener a tus jugadores encauzados:

El Patrón: Es una manera bastante fácil de hacer que los jugadores vuelvan a su curso. Si trabajan para alguien, haz que dicho patrón aparezca y los ponga firmes. Puede que los jugadores sigan sin estar de acuerdo. En tal caso, su patrón puede recurrir a la fuerza para ponerlos en su sitio. Eso podría bastar para llevar a los jugadores por el camino adecuado: ¿qué puede ser tan importante para su patrón como para poner en peligro sus vidas?

No Pueden Escapar: En cualquier situación con una fuerza opositora, tus jugadores podrían sufrir un ataque. ¡Saben demasiado y ahora deben ser destruidos! Tus jugadores pueden correr cuanto quieran pero la amenaza siempre les encontrará salvo que terminen su misión.

Mejor Tesoro: Para algunos jugadores basta con el canto de sirena del tesoro. Encuentra alguna manera de que los jugadores descubran que, si siguen el camino, podrán ganar mucho más. Para determinados jugadores, puede que el tesoro no sea sencillamente oro.

Enlázalo con su Camino de la Vida: Si tus jugadores desarrollaron el Camino de la Vida de sus personajes, aprovéchalo. Puede que uno de tus jugadores tenga un antiguo enemigo del que nunca se olvidó. Entrelázalo con la trama. ¿Tenía alguien un amante que desapareció hace unos años? ¡Adivina dónde está ahora! ¿Algún familiar asesinado o enfermedad letal? ¡Terminar con la misión podría resolver el problema!

Pequeñas Pistas: Es curioso, pero reducir el misterio sobre algo puede atraer el interés de tus jugadores. Pon a tus jugadores en una situación con un montón de asuntos importantes y deja caer una pequeña pista del misterio planteado.

Nada relevante: quizá una puerta abierta en una habitación o un tablón suelto en el suelo. Pero *asegúrate* de mencionarlo. En muchos casos, los jugadores se lanzarán de cabeza. Eh, no lo habrías comentado si no fuese importante... ¡obviamente, todo lo demás eran señuelos!

Que Sea Personal: Cuando todo lo demás falla, haz que sea personal. Si estás dirigiendo una partida realmente intensa, ¡haz que tus personajes vuelvan a su cauce al estilo *The Witcher*! Toma algo que aprecien de verdad. No es necesario que lo destruyas pero deja claro que tienen que seguir adelante con la misión para recuperarlo. Eso funciona especialmente bien cuando tus personajes pretenden establecerse, iniciar una vida feliz con un ser querido y tener críos.

Tu Propio Personaje y Armadura Narrativa

Debería empezar diciendo que no hay ningún problema en tener un personaje en tu propia partida. Muchísimos DJ lo hacen. Normalmente, su personaje es un PNJ que sirve de infatigable compañero de los jugadores. Este personaje puede ser especial para ti. Puede que lo adores con todo tu corazón y le des momentos en los que se luzca. *Ahora bien*: tu personaje casi nunca debe ser el centro de la partida salvo que sea un pretexto narrativo.

El mundo no debería girar en torno a tu personaje. No debería tener *siempre* razón ni ser el mejor en todo. *Si* salva a tus jugadores de algo, que no sea mediante una intervención divina que solucione todos los desafíos. Procura que tu personaje tenga un nivel equivalente a los jugadores y, si es posible, habilidades y capacidades complementarias a las de estos.

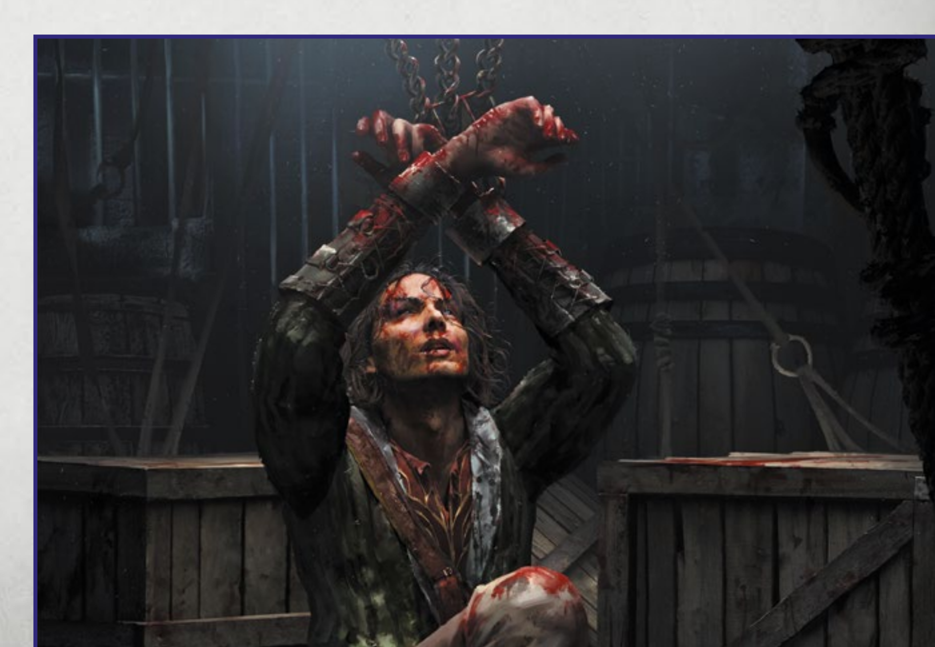
Tus jugadores están ahí para divertirse y hacer cosas emocionantes, no para seguir a ese personaje tan alucinante que has creado y regocijarse en su genialidad. Si tienes un superpersonaje que resuelve todos los problemas y siempre es especial y maravilloso, tus jugadores se hartarán de él *muy* pronto. Así que recuerda: está bien tener tu propio personaje siempre que tenga la mayoría de las limitaciones que tienen los jugadores.

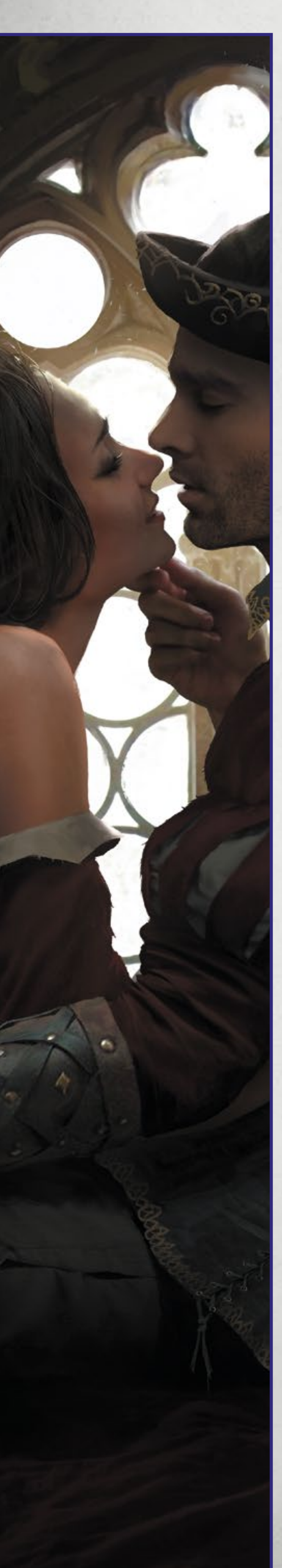
En buena parte, eso también se aplica a tus villanos y PNJ importantes. Al jugar, existe un concepto llamado *armadura narrativa*: una forma de protección secreta y especial que se manifiesta cuando alguien está a punto de morir pero necesitas que siga vivo. Puede detener ataques mágicos e incluso (en ocasiones) resucitar enemigos muertos. La armadura narrativa no es tangible y no figura en la hoja de personaje.

Sencillamente funciona así: "Gwen acierta al corrupto Barón Blastingot en el corazón con una flecha y debería haberlo matado. Pero *necesito* que el Barón Blastingot aparezca en un punto posterior de la trama para que realice sin saberlo la ceremonia de sangre e invoque a los espectros de Ard Skellig. Haré que le acierte el disparo pero que haya un mago en su séquito que pueda curarlo y evitar esta herida en apariencia mortal."

También puedes, y en muchos casos deberías, conceder armadura narrativa a los jugadores. Quizá el guardaespaldas mercenario de Lord Blastingot saque una tirada MUY buena al acuchillar a Gwen. Debería matarla, pero no quieres que muera todavía, por lo que falseas las cifras y haces que solo pierda un brazo.

Sin embargo, la armadura narrativa *siempre* debería ser un secreto, especialmente cuando se aplica a un enemigo. Los enemigos deberían sobrevivir gracias a tener una mayor habilidad que los jugadores, una mejor planificación o contar con más apoyo. Mantén las casualidades al mínimo. Si tus jugadores se enteran de que el enemigo tiene armadura narrativa, su moral se irá a pique. Después de todo, ¿qué sentido tiene enfrentarse a algo que sabes que *nunca* derrotarás? Recuerda hacer que la armadura narrativa parezca natural, tanto para los enemigos como para los jugadores.





Romance y Cómo Hacer que No Quede Raro

Puede que esta sección parezca un poco extraña pero, con el paso de los años, he comprobado que puede resultar incómodo narrar un romance, especialmente en una ambientación adulta como *The Witcher*. La gente puede malinterpretar las cosas con facilidad, leer demasiado entre líneas y que la situación se vuelva muy incómoda.

Un muy buen primer paso para introducir un romance en un juego de rol es establecer lo bien que llevan tus jugadores (y tú, por supuesto) la **disociación**. A menudo los jugadores que más se vuelcan en la interpretación y a los que les encanta representar su personaje y meterse en él, les cuesta mantenerse separados del personaje y eso puede hacer que el romance se vuelva incómodo. Una vez me encontré interpretando una escena romántica con otra persona y me di cuenta de que parecía que fuera *esa persona* quien estuviera flirteando *conmigo*. Ni que decir tiene que eso hizo que la situación se volviese un tanto incómoda. Disociar bien también servirá para que los jugadores no se molesten cuando las cosas vayan mal en esa relación ficticia.

Finalmente, la disociación te ayuda a interpretar romances con personas por las que *nunca* te sentirías atraído. Desde luego, es fácil interpretar un romance con alguien que te encanta o con tu pareja. Se complica cuando tienes que interpretarlo con tu padre, por ejemplo, o cuando tienes que fingir que ese tío peludo al otro lado de la mesa es una maga exuberante que quiere usarte para marcar otra muesca en el cabecero de la cama.

Y hablando de muescas en el cabecero... sexo. Es algo inevitable en un juego adulto como *The Witcher*, y ya se sabe lo peliagudo que puede resultar. La cuestión es que, en la mayoría de casos, los demás jugadores no quieren que se interprete esa parte delante de ellos. En el Top Ten de formas de hacer que una partida resulte incómoda, describir el sexo es probablemente la tercera o cuarta. Hay grupos en los que todos se conocen lo bastante bien y son lo bastante abiertos, o quizá quieren verlo y les divierta. Pero salvo que sepas que tu grupo forma parte de esa franja demográfica, cíñete a esta regla: el sexo queda fuera de pantalla. Puedes pasarte el día haciendo referencias o comentarios sugerentes, o representar conversaciones de alcoba pero, si te descubres calculando el "vigor" en función de los puntos de Aguante y realizando pruebas enfrentadas de Seducción para ver quién hace que el otro "acabe" antes, probablemente debas parar, darte una ducha fría y pasar a otra cosa.

Tablas de Momento Clave

Cuando preparas una partida, puede resultar complicado tenerlo todo en mente. Afrontémoslo: estás planeando múltiples horas de entretenimiento con posibles variaciones en función de las azarosas decisiones de tus jugadores. Es mucho más fácil dividir la partida en lo que llamamos **momentos clave** y apuntar todo lo que necesites. Eso te da algo en lo que fijarte y establece los puntos relevantes de la partida de forma independiente, de manera que puedas reordenarlos si hace falta. Hay cuatro tipos de momento clave que compondrán la Tabla de Momentos Clave:

El Gancho: El **gancho** es el momento o suceso que implica a los jugadores en la trama.

El Desarrollo: El **desarrollo** es una parte más cerebral en la que tus jugadores se dan cuenta de, averiguan o logran algo que hace avanzar la historia.

El Momento de Tensión: El **momento de tensión** es una parte de la trama, dramática y cargada de acción, en el que los jugadores luchan contra alguien, persiguen a alguien o realizan cualquier otra acción de manera activa.

El Clímax: El **clímax** es el momento en el que termina la trama. Normalmente, una partida tendrá más de un clímax, uno al final de cada arco argumental y uno mayor cuando decidas terminarla.

Para dirigir una partida y que quede natural, encuentra un gancho para cada jugador, luego entrelaza una serie de desarrollos interesantes con emocionantes momentos de tensión hasta que estés listo para introducir un clímax.

Por ejemplo:

La partida empieza con un ***gancho****: Gwen, que es una bardo Aen Seidhe de Cidaris, despierta entre llamas y gritos. ¡Nilfgaard está atacando su ciudad natal! Cuando sale, se encuentra con el* ***desarrollo****. Ve al líder de los nilfgaardianos, un hombre alto con el pelo largo y negro y con una elegante armadura negra y dorada. Luego se produce un* ***momento de tensión****: los nilfgaardianos la descubren. Con pocas armas y una armadura ligera, no puede derrotar a cinco nilfgaardianos pertrechados con corazas completas y armas pesadas. Sería mejor que huyese y planease una venganza.*

El siguiente ***desarrollo*** *se produce cuando, tras escapar de los nilfgaardianos, se encuentra con otros dos refugiados: un doctor y un mercenario. Acuerdan colaborar temporalmente para matar al cabecilla de la fuerza nilfgaardiana. El siguiente* ***momento de tensión*** *se da cuando preparan una emboscada para los nilfgaardianos, poniendo una serie de trampas en su camino. Luego llega un* ***desarrollo*** *cuando, al mezclarse entre las sombras, alguien les observa. Un joven soldado nilfgaardiano les ha seguido y dice que está dispuesto a ayudar a matar al general si le ayudan a él a desertar. En el siguiente* ***momento de tensión****, el desertor los lleva ante el general fingiendo que los ha atrapado. Se libran de sus flojas ataduras y atacan al general y a sus guardias. El* ***clímax*** *se produce cuando matan al general nilfgaardiano.*

Usar una tabla de momentos clave te ayuda a concentrarte y a organizar la partida en torno a las acciones de tus jugadores.

No Todas las Tiradas Tienen que Ser Evidentes

Puede que te pase esto cuando dirijas tu partida: tus jugadores se encuentran con un viajero aparentemente inocente que les llevará en la dirección correcta si le dejan ir con ellos. Haces que todos realicen una prueba de Percepción Humana: nadie la supera... pero ahora saben que miente. Desde luego, eso está bien si tus jugadores pueden disociarse de sus personajes, pero cualquier sorpresa que hubieras planeado se ha echado a perder. Sucede lo mismo con la prueba de Advertir/Notar; nadie la supera, por lo que toda la compañía se queda de brazos cruzados hasta que descubran la trampa. Una vez más, es un problema menor en el caso de los jugadores que sepan disociar, pero puede estropear la sorpresa.

Lo cierto es que algunas tiradas no tienen que resultar evidentes. En situaciones en que tus jugadores intenten averiguar si alguien miente o cómo se siente, o si tiran para encontrar cosas *ocultas*, puede ayudar hacer que los jugadores piensen un poco. Si el viajero que ofrece indicaciones parece sospechoso, deja que los jugadores decidan realizar una tirada de Percepción Humana. Ahora son ellos los que estudian al viajero, que podría ser totalmente normal y ellos solo estar paranoicos. No es tan evidente como si les haces realizar la tirada. Haz lo mismo con las trampas. Lo mejor de este método es que hace que tus jugadores se pongan paranoicos. Empiezan a tirar por todo y se implican.

Llevar un Registro

Llevar un registro es una opción genial para que tus jugadores se impliquen en tu partida. Haz que uno o más de tus jugadores lleven un diario de sus personajes. Pueden ser notas, ideas o secretos que tienen, planes, historia personal o solo un historial de los acontecimientos de la partida. Es una idea especialmente buena para los jugadores que llevan bardos. De por sí, este registro es una gran manera de hacer un seguimiento de la partida, pero además puede ser un método excelente de implicar a un jugador que no estuviese metido en ella. Incluso un jugador que no se implique tanto puede divertirse escribiendo la crónica.

Tirar Advertir/Notar con Antelación

Si quieres, puedes hacer que tus jugadores tiren con antelación Advertir/Notar. Antes de que empiece la partida, haz que todos tus jugadores realicen diez o veinte tiradas de Advertir/Notar y anótalas (en orden) en una hoja de papel. Puedes consultarlas cada vez que necesites que los jugadores hagan una tirada de Advertir/Notar. Asegúrate de tachar cada resultado cuando lo uses, de manera que no vuelvas a emplear el mismo.

Dirigir The Witcher

Al dirigir una partida de *The Witcher*, hay que tener en cuenta algunas cosas para que los jugadores entren en ambiente. Esta breve sección te dará unas indicaciones básicas.

Esto No es Fantasía Épica

Cuando os sentéis a jugar vuestra partida, es importante recordar que *The Witcher* no es una ambientación de alta fantasía épica. En *The Witcher* las historias, pese a incluir algunas tramas globales como la profecía de la Vieja Sangre o la profecía del Sol Negro de Etibald "el Loco", nunca tratan sobre personajes épicos. Geralt nunca se hace con una espada mágica entregada por los propios dioses, ni mata una horda de demonios; nunca viaja al infierno para derrotar a un dios malvado y nunca se dispone a salvar el mundo.

El mundo de *The Witcher* se basa en cosas mundanas y gira en torno a conceptos comprensibles. En muchos de los primeros relatos, Geralt se ocupa de problemas interpersonales y rencillas que se van de las manos. Incluso con la invasión de Nilfgaard y el azote de la Cacería Salvaje, el objetivo de Geralt sigue siendo muy sencillo: recuperar a Ciri.

Tu partida de *The Witcher* no debería hacer que los personajes viajen a una montaña sagrada para recibir un poder legendario y unir el mundo con sus dotes mágicas. En lugar de eso, escoge una trama que toque la fibra sensible a tus jugadores. Quizá fuesen ciudadanos de Cidaris y, cuando los nilfgaardianos arrasaron su ciudad, se unieron para localizar y asesinar al general que ordenó el ataque. Puede que a uno de los jugadores lo maldijese una hechicera y haya contratado a los demás como escoltas mientras busca una manera de levantar la maldición. Si quieres arriesgarte, enlaza la trama con un reino concreto o con la guerra. Tus jugadores podrían ser anarquistas o incluso scoia'tael que planean el asesinato de un rey norteño, o quizá trabajen como espías de Nilfgaard. No importa la trama que escojas para tu partida, recuerda que *The Witcher* no es *El Señor de los Anillos*™ ni *Dungeons and Dragons*™. No luchas por el destino del planeta y nada es tan blanco o negro como parece.

Los Monstruos No Son el Único Mal

En *The Witcher*, los monstruos no son lo único de lo que hay que preocuparse. Entre las sangrientas luchas de poder, los crímenes de odio y el descontento general, los habitantes del Continente pueden ser tan peligrosos como los monstruos. En algunos aspectos, son incluso más letales: al menos con un monstruo sabes a lo que te enfrentas. No estás seguro entre los muros de una ciudad. Puede que haya guardias y gente "civilizada" a tu alrededor. Puede que estés tras unas murallas de un metro de grosor custodiadas por arqueros, pero vigila tus espaldas porque en toda aldea habrá alguien dispuesto a hundirte un cuchillo entre las costillas por dinero, por venganza o simplemente porque no le gustas.

Racismo y Cómo te Afecta

Ser miembro del pueblo antiguo en los reinos del Norte es muy peligroso. Esto se debe a que en la anterior Guerra Nilfgaardiana la mayoría de elfos y enanos apoyaron a Nilfgaard en su invasión del Norte. Ahora, en gran parte de las sociedades humanas, los elfos y enanos viven en guetos y son atormentados a diario. En las poblaciones apartadas, los crímenes de odio, los linchamientos y el vandalismo están descontrolados. Incluso en las capitales de los Reinos del Norte no son inauditas las purgas en masa. *The Witcher* representa este aspecto mediante el **estatus social**, la posición que tienes al nacer en función de tu raza. Este indica la manera en que te tratará la población humana típica de un asentamiento.

Salvo en circunstancias excepcionales, los enanos son **tolerados**, lo que supone que normalmente los humanos soportarán su presencia y que solo será un problema si causan disturbios o si están en el lugar equivocado en el momento equivocado.

El "Héroe"

El mundo de *The Witcher* no es de fantasía épica y no te encontrarás con héroes radiantes y deslumbrantes... normalmente. En este mundo oscuro y tenebroso *sí* hay personas que intentan seguir un código de honor y demás ideales que la mayoría considera anticuados. A menudo es interesante introducir uno de estos personajes idealistas ante un grupo de héroes cínicos y ver cómo estos lidian con la drástica diferencia de puntos de vista.

Sin embargo, ten presentes dos cosas. Para empezar, el "Héroe" nunca tiene razón al 100%. Puede que cumpla con su labor y que a la gente le guste, pero sigue viviendo en un mundo de fantasía oscura. El mundo no debería empezar a cambiar para ajustarse a los modos de este personaje idealista. Para continuar, el personaje idealista nunca debería parecer un modelo de conducta exigible a los jugadores. Está ahí para ofrecer un contraste y jugar con la idea de ver interactuar dos puntos de vista distintos. No está ahí para mostrar a los jugadores cómo deberían actuar. Si lo llevas demasiado lejos, los jugadores matarán al personaje y lo echarán a una zanja.

Los brujos son **temidos**, lo que implica que los vecinos los evitarán activamente (cualquiera que se vea obligado a tratar con ellos intentará atajar el tema). Los elfos, sin embargo, dado que fueron más bien poco amistosos antes de la Guerra Nilfgaardiana, son **odiados**. Un enorme porcentaje de la población ve a los elfos como seres inferiores. En la mayoría de sitios, el riesgo de sufrir crímenes de odio casi se duplica. En lugares apartados, es mejor ocultar tu legado.

Nada es Nunca lo que Parece

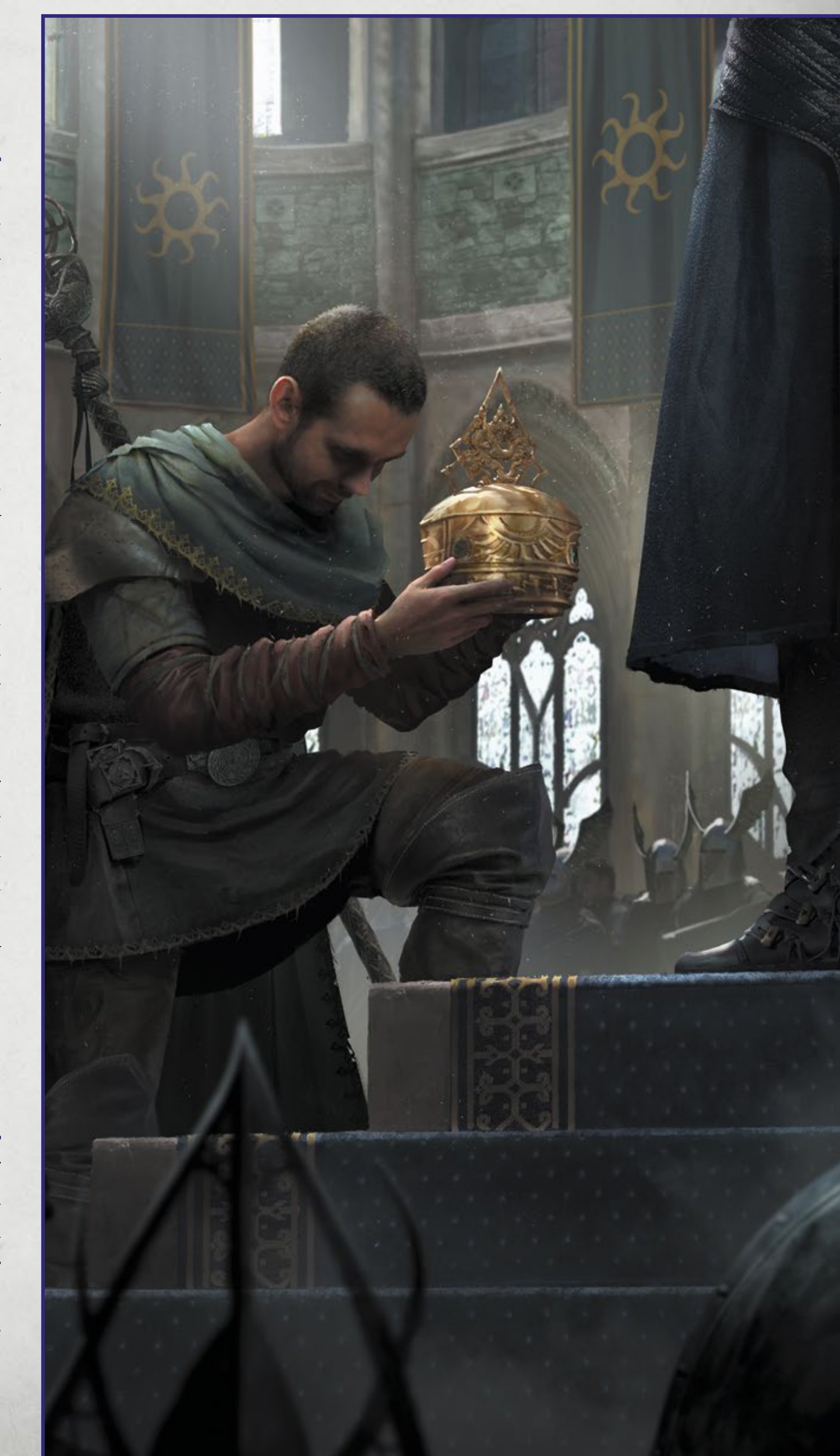
Los relatos de *The Witcher* rara vez son lo que parecen en un principio. La mayoría de las veces pasarás medio relato creyendo una cosa hasta que un giro de la trama te lleve en el sentido opuesto. La misión de eliminar a un grupo de bandidos que hostiga a una población puede resultar en la pena de muerte para un grupo de refugiados de guerra que se niegan a pagar una cuota al regidor de dicha población.

En una buena partida de *The Witcher*, tus jugadores deberían empezar con una idea y terminar con otra. Nada es blanco o negro. Intenta siempre introducir giros y misterios que hagan a tus jugadores preguntarse si están en el bando adecuado. Mantén en vilo a tus jugadores. Envíalos a una misión sencilla que se desarrolle hasta convertirse en un gran misterio a medida que se van abriendo camino (o van matando) por los campos. Puedes tentar a los jugadores poniendo un botín realmente jugoso o algo que deseen con fervor al final de una serie de pistas que habrás dejado en el trayecto. Más adelante trataremos el cómo preparar una buena trama para que todo cuadre y dejes a tus jugadores intrigados.

Ninguna Pregunta Tiene una Respuesta Sencilla

El mundo de *The Witcher* no es un lugar bonito y agradable en el que la respuesta correcta sea evidente en cuanto se plantea la pregunta. En muchos casos, ni siquiera *existe* una respuesta "correcta". Los jugadores suelen tener que escoger entre dos respuestas que parecen igualmente "correctas" o "equivocadas". Puede que cometan errores que les persigan el resto de sus vidas.

El mundo de *The Witcher* puede ser confuso, complicado y violento. Nunca dejes que tus jugadores terminen teniendo una respuesta clara a una pregunta difícil. Haz que se mojen. Si toda la compañía termina debatiendo las implicaciones éticas de lo que se disponen a hacer, has hecho un buen trabajo.



La Vida Es Dura, ¡Disfrútala!

A estas alturas ya te habrás dado cuenta de que *The Witcher*, el juego de rol, es bastante despiadado. El equipo vale mucho y la vida poco. Esto es así porque así es *The Witcher*. Mortífero e implacable. La economía está tan descontrolada que un simple cuchillo arrojadizo te cuesta un ojo de la cara; y puede que *pierdas* un ojo de la cara reuniendo el dinero para comprar el cuchillo arrojadizo de marras. Este mundo es duro y hostil, pero eso hace que los momentos felices lo sean mucho más. Tras un largo día de muerte y destrucción, una casa medio normal o un abrazo tierno y sincero pueden ser la mayor recompensa que uno pueda esperar. Las luces más intensas que pueden lucir en *The Witcher* son la amistad y el amor. Estas dos cosas hacen que valga la pena el arduo esfuerzo que supone seguir adelante.

Como DJ, es importante que tengas presente que, aunque el mundo de *The Witcher* es un lugar oscuro, siniestro y letal, alcanzar la felicidad es posible. Los jugadores pueden encontrar a quien amar, establecerse y tener una familia feliz. Pero eso no se consigue como si tal cosa. La felicidad siempre debería estar ahí para que los jugadores puedan alcanzarla y, si lo logran, eso no significa que la partida termine y no pueda hacerse nada más. Una vez se logra la felicidad, hay que protegerla. Tienes que defender todo lo que te importa ante los estragos de este mundo desgarrado por la guerra. Aunque tus jugadores encuentren la felicidad, haz que luchen por ella. Haz que unos monstruos ataquen sus hogares, que unos soldados intenten llevarse a sus familias. Deja claro que pueden tener una vida feliz pero que todo tiene un precio.

Curación

The Witcher, el juego de rol, no solo se vuelve mucho más brutal y detallado con la introducción de los daños críticos, sino que la curación es mucho más realista. Aunque existen pociones para recuperar Puntos de Vida, ya sea de forma temporal o permanente, el proceso de curación natural (especialmente para las heridas críticas) es bastante lento.

Conviene recordar dos cosas al dirigir una partida de *The Witcher*. La primera es asegurarse de que los jugadores siempre estén como mucho a un día de viaje de un doctor o un mago. Así, si la cosa va terriblemente mal y acaban con un pulmón perforado, tienen una oportunidad de sobrevivir. Sin embargo, si los jugadores se aventuran *conscientemente* lejos de cualquiera que pueda ayudarles, más o menos lo hacen a su cuenta y riesgo. La segunda es acordarse de dejar un margen de tiempo para curarse. En los libros de *The Witcher*, Geralt pasa una cantidad considerable de tiempo curándose (largos periodos en un templo sin hacer nada más que recuperarse). Si todos tus jugadores sufren daños en los órganos internos o fracturas en las extremidades, dales algo de tiempo para curarse de modo que no queden tullidos el resto de la aventura. Puedes "saltártelo" ("pasáis unas semanas curándoos") o interpretar activamente parte de ese tiempo, dejando que los jugadores estrechen lazos, hagan planes o quizá seduzcan a quien les cuida.

Encuentros



Al preparar un encuentro en *The Witcher*, recuerda siempre: cuanto más, mejor. Rara vez te atacará un solo monstruo. Normalmente van en grupos. Si tienes suerte, solo te atacarán tres monstruos, pero la mayoría de veces serán cinco o seis. Así que ahí va una ecuación para recordar al enviar enemigos (monstruos, humanoides o de otro tipo) contra los jugadores:

Número de Monstruos = Número de Jugadores + 2

Ten en mente al menos un monstruo por cada personaje de la compañía. Si estás dirigiendo un encuentro para un personaje, incluye al menos tres monstruos. Esta cantidad de monstruos normalmente vendrá bien hasta que los jugadores se vuelvan más fuertes. Llegado el momento, tus jugadores se harán con armas **reliquia** y tirarán suficientes dados como para eliminar monstruos menores de un solo golpe. Llegados a ese punto, puedes aumentar la cantidad de enemigos por persona y lo más probable es que a tus jugadores les entusiasme. ¿Qué mola más que tres héroes cargándose veinte enemigos? Muy pocas cosas.

Puede que quieras incluir monstruos grandes en la partida, y eso está bien, pero *no* en la misma cantidad. Si plantas ocho demonibestias ante cuatro personajes iniciales, estarán fritos en un abrir y cerrar de ojos. En *The Witcher*, los monstruos están clasificados en tres categorías: **Fácil**, **Normal** y **Difícil**. Cada categoría está dividida a su vez en **Sencillo**, **Intermedio** y **Complejo** para representar en qué punto del espectro se sitúa cada bestia. Para la mayoría de compañías, puedes resolverlo así:

Cada monstruo **normal** que incluyas en el encuentro vale tres monstruos **fáciles**.

Salvo que los jugadores hayan demostrado ser unas malas bestias, no incluyas un monstruo **difícil** junto a otros monstruos. Una compañía de cinco personajes o menos podría derrotar a *un* monstruo **difícil**.

Puedes calibrar los encuentros empleando monstruos **intermedios** o **complejos** de cada categoría de amenaza.

Por ejemplo: Mis tres jugadores (Joe, Felicia y Mark) entran en una cripta en Temeria ¡y unos ghuls se lanzan sobre ellos! Hay tres jugadores, por lo que cinco ghuls salen de entre

Compañías sin Brujos

Puede que la compañía no cuente con un brujo. En ese caso tal vez prefieras empezar con 1 monstruo por jugador para valorar cómo se desenvuelven. Los monstruos tienen resistencia a las armas que no sean de plata, lo que supone que los jugadores sin magia causarán la mitad del daño. Esto también se aplica a compañías menos orientadas al combate. Si hay un bardo, un mercader y dos sacerdotes, puede que prefieras empezar con 1 monstruo por jugador para ver cómo se portan antes de enviarles toda una horda.



las sombras. Es decir, 1 por persona más otros 2. Suponiendo que tengan armas de plata, no debería costarles demasiado. Sin embargo, tras descansar un rato, se adentran más en la cripta ¡y se encuentran con otro grupo de monstruos! ¡Esta vez se enfrentan a una bruja sepulcral! Una vez más, no debería resultarles muy difícil si tienen cierta habilidad y armas de plata. Viendo que la bruja sepulcral acaparará la mayor parte de su atención, solo habrá otros dos ghuls y no una horda.

Una cosa más que hay que tener presente al preparar un encuentro en *The Witcher*: a los monstruos no se les da muy bien colaborar. Si tus jugadores se tropiezan con una madriguera de nekkers mientras son perseguidos por unos lobos, los nekkers y los lobos *no* se unirán para enfrentarse juntos a los jugadores. En general, cuando haya dos tipos de monstruos distintos en un mismo encuentro, el combate se convierte en un "todos contra todos". Cada turno, cada monstruo al que no se haya atacado activamente o que no esté atacando activamente se lanzará contra lo que esté más cerca. La única excepción son los monstruos inteligentes, que atacarán a quien les provoque o a quien parezca más peligroso.

Clasificación de Monstruos

Fácil		
Sencillo	**Intermedio**	**Complejo**
Bandido	Arquero Scoia'tael	Aparición
Lobo	Nekker	Endriago
Sumergido	Sirena	Ghul

Normal		
Sencillo	**Intermedio**	**Complejo**
Mago	Bruja Sepulcral	Dama del Mediodía
—	Hombre Lobo	Trol de Roca

Difícil		
Sencillo	**Intermedio**	**Complejo**
Gólem	Arachas	Demonibestia
Wyverno	Grifo	Katakan

Recompensas

Afróntalo, el botín es una parte importante de cualquier partida. El tesoro y saquear los cadáveres en busca de dinero, armadura, armas y objetos mágicos es la sana obsesión de la mayoría de jugadores, ya sean de juegos de mesa o de videojuegos. Y no temas, ¡en el mundo de *The Witcher* también hay botines! Pero son un poco distintos.

Oro, es decir, Coronas

Esta parte te pondrá un poco triste. Las coronas, las monedas más aceptadas, no son algo habitual. Los ricos son ricos y los pobres son pobres (en extremo). Esto significa que saquear a un grupo de bandidos al que acabáis de matar tú y tu compañía puede aportar 70 coronas como mucho. Cuando la espada larga más barata cuesta 160 coronas, 70 no son muchas. Aunque puede que encuentres algo de dinero en metálico, en el mundo de *The Witcher* el botín viene en forma de objetos. Puede que un tío lleve encima 5 coronas, pero también puede que tenga un espadón o un par de potentes productos alquímicos.

Objetos Mágicos y Reliquias

Los objetos mágicos en *The Witcher* van de bastante buenos a totalmente demenciales. Siempre es buena idea analizar las características de cada objeto antes de dárselo a tus jugadores. Si decides entregarles la legendaria espada *Capucha Cortadora* por matar a un bandido camino a Temeria, mejor que sea un objeto ligado a la trama porque es demasiado poderoso como para ofrecérselo a alguien por matar a un bandido solitario.

Deja un tiempo entre un objeto mágico y el siguiente. A diferencia de muchos otros juegos de fantasía, las armas mágicas y reliquias no son algo común. Normalmente no puedes comprarlas en un mercado, sino que hacerse con ellas requiere aventuras y esfuerzo. Pero una vez las consigues, valen la pena. No solo llaman la atención: 30 puntos de daño medio, Perforante, Meteorítica y Equilibrada no está nada mal.

Recetas

Entre las mejores cosas que puedes encontrar al saquear la guarida de unos bandidos o un mercader muerto en un camino están los diagramas y las fórmulas. Si llevas los materiales adecuados a un artesano, puede hacer cosas realmente alucinantes. Si hay un artesano en la compañía, él mismo puede usarlas casi sobre la marcha siempre que tenga las herramientas adecuadas. Sin embargo, al igual que ocurre con los objetos mágicos, al conceder los diagramas más potentes debería pasar un tiempo entre uno y otro.

Objetos Interesantes

Al saquear a cualquier enemigo inteligente, encontrarás muchos objetos personales. Este material no tiene por qué ser importante pero debería ser *interesante*. Al fin y al cabo, piensa en lo que pasaría si alguien te matase ahora mismo y rebuscase en tus bolsillos.

En mi caso, mi asesino encontraría 4,91€ de calderilla, mi billetera, dos teléfonos, un bolígrafo, una navaja, unas llaves, un bonobús, resguardos de entradas de cine y dados de todos los tamaños y formas. No hay mucho dinero (y solo un arma útil) pero sí muchos objetos curiosos con una historia propia. Si registrase mi billetera, aún se pondría más interesante la cosa, dado que encontraría un carné de biblioteca, uno de socio del museo de ciencias, un carné de identidad, otro de la Federación Europea de Kendo, más entradas de cine y la tarjeta de una promoción de un restaurante. Tienes que admitir que sería un cadáver bastante singular.

Pese a que los hayas creado para cumplir una función en tu mundo, cada cuerpo que encuentren los jugadores corresponde a una persona. Tenían una vida. Siempre conviene tener algún indicio de cómo eran y así tus jugadores tendrán las sensación de que el mundo tiene más profundidad. Si quieres que estas posesiones sean variadas, utiliza la tabla de Posesiones Aleatorias de la página 223.

Recetas

Los diagramas y fórmulas pueden ser un botín realmente bueno para una compañía grande o para una que cuente con un artesano. La receta de un arma poderosa o de un objeto útil como una bomba o una trampa puede abrir muchas puertas a la compañía. Ahora pueden equiparse todos con poderosas armas y armaduras y con equipo que puede girar las tornas en las batallas más peligrosas.

Trozos de Monstruo y Cordeles

Por último pero no menos importante, los jugadores reunirán muchos componentes e ingredientes, también llamados "trozos de monstruo y cordeles". Casi todos los monstruos que puedas matar en *The Witcher* se pueden usar para algo, ya sea como polvo infundido para hacer una bomba o como ingrediente de un delicioso cuenco de sopa de cerebro de sumergido. Cuando los jugadores matan a un monstruo puedes consultar su página del bestiario para ver qué partes útiles se pueden cortar, sacar o arrancar de su cadáver. Es un trabajo sucio, pero alguien tiene que hacerlo... y se alegrarán de haberlo hecho.

Los trozos de monstruo son útiles para elaborar gran variedad de pociones. Es mejor no despedazar humanos y gente del pueblo antiguo en busca de materiales alquímicos. Ninguna parte de una persona es tan útil en la alquimia; sin embargo, suelen llevar encima cordel, tela y demás materiales de artesanía. Incluso desgarrar la ropa más barata te proporciona material que puede resultar útil.

Repartir Materiales

Ahora que tienes una idea de lo que compone el botín, es importante saber cómo entregárselo a los jugadores. Aquí tienes unas nociones acerca de cómo debería hacerse normalmente:

Saquear Monstruos: Lo más probable es que un monstruo solitario solo tenga sus trozos o un poco de botín según se describe en su entrada del bestiario. Sin embargo, con los monstruos inteligentes y las guaridas de los monstruos, la cosa cambia.

Monstruos Inteligentes: Además de los típicos trozos útiles de monstruos, está bien que estos lleven encima (o tengan cerca) algunas baratijas y objetos preferidos. Sin embargo, la mayoría de monstruos no tienen gran cosa. Tira 1d6 para determinar cuántos objetos posee el monstruo y luego tira en la tabla de Posesiones Aleatorias para comprobar en qué consisten (o elige tú). Ni siquiera los monstruos inteligentes suelen llevar coronas, armadura o armas. *Tal vez* tengan algún diagrama.

Guaridas de Monstruos: En una guarida tienes más margen para experimentar. Puede que los propios monstruos no lleven objetos encima, pero suelen tener en sus cuevas cadáveres de viajeros o aventureros. Tira 1d6 por cada 3 monstruos que habiten en la guarida (en este aspecto, los monstruos grandes cuentan como 6 monstruos pequeños; es decir, aportan 2d6 cada uno). Esa es la cantidad de cadáveres que hay en la cueva. Por cada cadáver tira a su vez 1d6 para comprobar la cantidad de objetos que llevaban encima cuando murieron y luego tira para determinar al azar qué es cada objeto o elígelos. También puedes dejar por ahí armas o armaduras a tu elección si alguna de las víctimas era un aventurero/bandido armado. Para terminar, tira 1d100: con un 80 o más, hay un objeto raro o un diagrama.

Saquear Humanos o No-Humanos: Cuando saqueas al típico bandido (o viajero si el bandido eres tú), normalmente encontrarás 1d10 objetos aleatorios aparte de las armas y armaduras que pudieran llevar y de una cantidad de coronas que depende de cada enemigo.

Puedes decidir que los enemigos lleven objetos raros o diagramas. Si estás saqueando una guarida de bandidos o la casa de alguien, tira 2d10 para determinar cuándos objetos aleatorios encuentras y 1d100 para ver cuántas coronas encuentras. Finalmente, tira otro d100: con un 80 o más, hay un objeto raro o un diagrama.

Posesiones Aleatorias

Tirada	Cotidiano	Extraño	Misterioso
1-3	Diario a medias	Estatuilla extraña	Muñeca de magia negra
4-6	Muslo de pavo envuelto	Uñas cortadas	Máscara extraña
7-9	Guardapelo	Urna funeraria	Diadema extraña
10-12	Espejo de mano	Collar estrangulador	Oreja de elfo
13-15	Instrumento musical	Ratón disecado	Estaca de madera con runas
16-18	Insignia de gremio	Mechón de pelo	Libro forrado con piel
19-21	Herramientas de ladrón	Carta extraña	Trozo de monstruo (a elección del DJ)
22-24	Piel de alguna clase	Instrucciones para un intercambio	1 unidad de mineral brillante
25-27	Libro al azar	Trozo de piedra	Hongo alucinógeno
28-30	Odre	Bolsillo lleno de gravilla	Órgano conservado en un tarro
31-33	Anillo de plata	Predicciones garabateadas	Vial de sangre
34-36	Esposas	Bola de arcilla	Registros de magia negra
37-39	Saco de dormir	Cura tradicional para algo	Mano ensangrentada
40-42	Dados	Componente mecánico	Bolsa de dientes
43-45	Libro de cuentas	Hueso tallado	Cráneo de monstruo
46-48	Vino barato	Ropa interior femenina	Notas sobre los personajes
49-51	Mapa de la zona	Cecina extraña	Mapa de un lugar desconocido
52-54	Botella de licor	Material de chantaje	Pájaro muerto
55-57	Alguna clase de amuleto de la suerte	Juguete sexual	Bocetos febriles
58-60	Baraja de Gwent	Diario de sueños raros	Notas demenciales
61-63	Tienda de campaña	Espinas de pescado	Pergamino ilegible
64-66	Boceto de una persona	Nota con un número	Símbolo trazado con sangre
67-69	Jabón	Diente	Estatuilla de jade extraña
70-72	Símbolo sagrado	Zapato gastado	Mechón de pelo rubio
73-75	Acero y pedernal	Riendas	Extraña lámpara vacía
76-78	Silbato	Lista de personas	Hueso humano tallado
79-81	Piedra solar	Cinco clavos de hierro	Zapatos de hierro
82-84	Lista de la compra	Conchas marinas extrañas	Cráneo humano
85-87	1 unidad de plumas	Poema extraño	Incensario lleno de sangre cuajada
88-90	Cecina o mojama	Pan extremadamente mohoso	Piel tatuada
91-93	Bolsa de especias	Llave desconocida	Daga ritual
94-96	Vial vacío	Papel con marcas de carmín	Anillo de magia negra
97-100	Tiza	Punta de flecha	Lengua cortada

Primero Equípate

Recuerda siempre determinar los objetos que posee un enemigo antes de introducirlo en un combate. No te interesa tener que rectificar las cosas para explicar por qué llevaba un saco de dormir o cargaba con un huevo de grifo.

Reliquias y Optimizadores

Los Optimizadores No Son Malos

Los optimizadores no son malvados por naturaleza. Su actitud, muchas veces, responde a un mecanismo de defensa para asegurarse de que los demás jugadores no les saquen demasiada ventaja. Si tienes uno en tu grupo, pronto sabrás si solo intenta forzar el sistema. Si es así, eres libre de hacer lo que quieras (dentro de lo razonable, por supuesto). Si solo intenta que su personaje tenga las máximas posibilidades de sobrevivir, déjale. No te hace ningún daño. Solo quiere aguantar toda la partida con un personaje y que no le pasen por encima.

El mundo de *The Witcher* es muy peligroso y eso se refleja tanto en los videojuegos como en el juego de rol. Pero un jugador bien preparado puede obtener muchas capacidades y elementos de equipo que le conviertan en una máquina de matar. En muchos aspectos, eso está bien; es estupendo que un jugador planee hacerse con equipo y aliados, lo consiga y luego enfrentarlo a un gran monstruo, como una demonibestia. Pero ten cuidado: tener un optimizador en la compañía puede convertirse en la pesadilla de un DJ novato.

Optimizador

(Sust., f. optimizadora)

Popularidad en Partidas: Altamente impopular.

Definición: Jugador que pasa horas o incluso días leyendo con atención todas las fuentes posibles, las reglas y las guías de internet para crear el personaje definitivo, normalmente aprovechando fallos y lagunas de las reglas para lograrlo.

Nota del Traductor: *Este término corresponde al inglés "min-maxer", de traducción muy diversa y que puede variar según localidades e incluso entre grupos de jugadores. Entre otras traducciones se incluyen: maximizador, potenciador, buscachollos, munchkin, munchkinero...*

Al estar casado con una optimizadora del más alto nivel, tengo que enfrentarme mucho a ese problema. El sistema de *The Witcher* cuenta con muchas habilidades y objetos que proporcionan capacidades especiales. Si dejas que los jugadores acumulen demasiadas en poco tiempo, vas a tener que lanzarles enemigos de los gordos para tenerlos ocupados. Y aunque puede resultar épico, a la larga duele enfrentar a tus jugadores a un monstruo final enorme y terrible y ver cómo se lo cargan en dos asaltos porque parte de la compañía ha alcanzado un nivel de poder con el que no contabas.

La clave como DJ para ocuparte de este problema es recordar que *tú* controlas cuándo se hacen tus jugadores con objetos importantes.

1. Concédeles reliquias como recompensas de misiones principales. No las des a diestro y siniestro.
2. Las pociones y extractos tienen un valor de **toxicidad** que evitará que los jugadores brujos se pimplen demasiadas.
3. Los objetos para brujos y la magia experimental son *muy escasos*. Son secreto profesional. Concede a los jugadores uno o dos objetos, pero que tengan que *sudar* para conseguir una fórmula.

Los jugadores siguen pudiendo convertirse en malas bestias, y eso está bien. *Quieres* que los jugadores puedan realizar proezas y huidas increíbles. Lo que no te interesa es que sean *demasiado* poderosos.

Por naturaleza, los optimizadores potencian un aspecto concreto de su personaje, normalmente el combate. Si tienes un personaje reforzado de cara al combate, cambia las cosas. Haz que los próximos desafíos sean puzles o algún otro tipo de obstáculo mental. Escoge campos de batalla (como humedales o tejados) que exploten sus debilidades. Puedes lidiar con los optimizadores y dejar que se unan a tus grupos de juego, pero tienes que saber controlarlos.

Por Qué las Reliquias No Se Pueden Fabricar

Un cambio relevante entre los videojuegos de *The Witcher* y el juego de rol es que las reliquias no se pueden fabricar. Es un cambio importante e incluso frustrante pero es necesario por dos razones.

La primera es que la mayoría de reliquias de *The Witcher* reciben su poder de los acontecimientos que ellas mismas han experimentado. Sería un tanto extraño fabricar la espada maldita *Virgen*, por ejemplo. No te la entrega Freya y ninguna horrible maldición mancilla

su magia. ¿Por qué está maldita? ¿Porque se ha fabricado de la misma manera? ¿No terminaría siendo como la espada sagrada original, sin maldecir? Quién sabe. Lo más probable es que acabase siendo solo una espada normal.

La segunda es que ser capaz de fabricar reliquias a partir de componentes normales supone... en fin... producción en masa. Digamos que te haces con el diagrama de la legendaria espada *Devine*, que hace un montón de daño y tiene bastantes bonificadores.

Hipotéticamente, para fabricar a *Devine* solo necesitas:

1 unidad de Cuero
2 unidades de Acero
1 unidad de Polvo de Diamante
1 unidad de Polvo de Zafiro

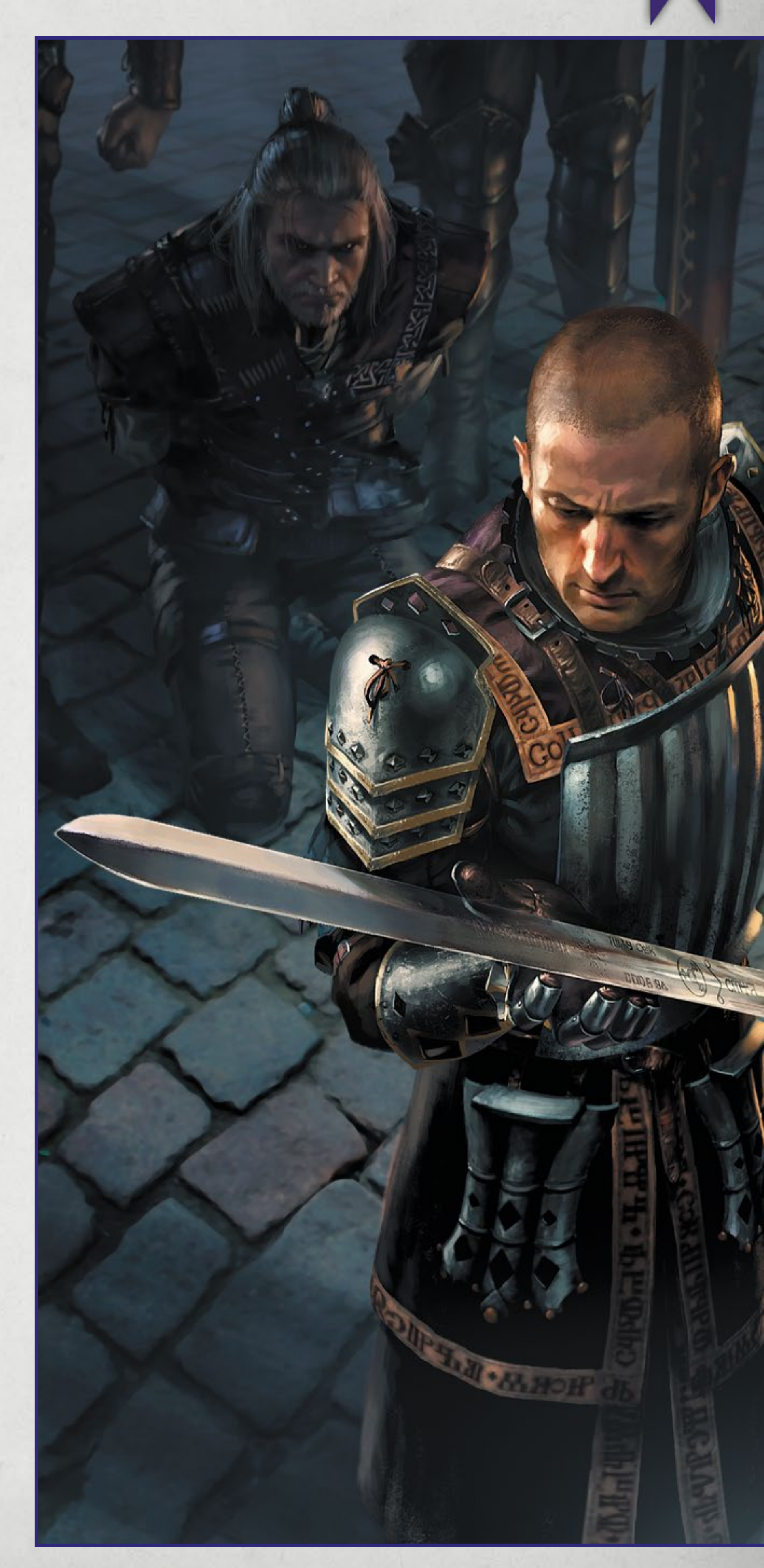
Llevas el diagrama al artesano adecuado y puedes equipar a cada miembro de la compañía con una *Devine*. O copiar ese diagrama cien veces y vender la clave para crear una espada tremendamente poderosa a quien esté dispuesto a pagar y así sacarte una pasta. Eso no solo sume la partida en el caos elevando el nivel de poder de la compañía a cotas inalcanzables y reventando la economía y política locales, sino que le resta *significado* a la espada. De repente pasa de ser:

Devine, la espada legendaria, imbuida con el poder de un traicionero djinn que mató al portador en un acto de brutal ironía.

A ser:

Devine, ¡ese diseño de espada que hace una burrada de daño y tal!

Cuando por fin consigas una reliquia debería ser un *acontecimiento* importante. Deberías sentir cierta carga dramática solo por tener ese objeto. Las reliquias no están pensadas para ser simples herramientas que forjes una y otra vez para que tu compañía tenga el mejor equipo posible. *Por eso* no se pueden fabricar reliquias en *The Witcher*, el juego de rol. En ocasiones tienes que renunciar a algo para lograr el efecto adecuado.



Coherencia

Por supuesto, cuando crees un PNJ, asegúrate de mantener cierta coherencia. Si necesitas que un granjero dé a tus jugadores información sobre un wyverno, normalmente podrás dar por sentado que dicho granjero no es un noble.

Buenos PNJ

Un ingrediente clave de cualquier buena partida son los PNJ, los personajes no jugadores. Puedes tener una trama alucinante pero si tus PNJ son planos y repetitivos, la partida resultará aburrida. No *todos* los PNJ tienen que ser únicos pero los personajes principales tienen que resultar al menos un poco atrayentes. Para facilitar las cosas, sigue estas tablas para obtener rápidamente PNJ interesantes.

PNJ Básico

Tirada	Raza	Género	Edad	Personalidad
1	Humano	Hombre	Niño	Tímido
2	Humano	Mujer	Niño	Rebelde
3	Humano	Hombre	Adolescente	Arrogante
4	Humano	Mujer	Adolescente	Obstinado
5	Aen Seidhe	Hombre	Joven	Afable
6	Aen Seidhe	Mujer	Joven	Reservado
7	Aen Seidhe	Hombre	Adulto	Nervioso
8	Enano	Mujer	Adulto	Coqueto
9	Enano	Hombre	Anciano	Excéntrico
10	Enano	Mujer	Anciano	Frío

Trasfondo

Tirada	Historia	Estatus	Romance	Secreto
1	Lo perdió todo	Esclavo	Ninguno	Es mago pero lo mantiene en secreto
2	Familia asesinada	Esclavo	Ninguno	Encontró un tesoro perdido
3	Luchó en la Guerra del Norte	Pobre	Ninguno	Es un criminal buscado
4	Cree que es mago	Pobre	No le interesa	Es agente del servicio secreto
5	Estuvo a punto de morir	Pobre	Libertinaje	Tiene una vida secreta
6	Le salvó un brujo	Normal	Vividor	Tiene una profesión secreta
7	Antes era sacerdote	Acomodado	Le interesa un jugador	Se trasviste
8	Antes gobernaba en un pueblo	Acomodado	Amante entregado	Es un desertor
9	Vivió como un bandido	Rico	Casado	Tiene un amante secreto
10	Mató a un monstruo peligroso	Noble	Amor desdichado	Sufre una maldición o maleficio a tu elección

Campañas



Probablemente mucha gente use este libro para dirigir partidas de una sesión (o *one-shots*). Y eso está bien, pero puede que tus jugadores se diviertan tanto que te rueguen que conviertas la partida en una campaña. Es entonces cuando te vendrá bien esta sección.

La Trama Global

Los *one-shots* están diseñados para que la introducción y la conclusión se produzcan en la misma sesión. Para "ascender" un *one-shot* a una campaña, tienes que establecer una trama principal. La mejor manera de hacerlo es conectar la trama de tu *one-shot* a una trama global. Algo que se apoye en la trama menor y dé a tus jugadores algo más que hacer.

Por ejemplo, supongamos que tus jugadores empezaron derrotando a un monstruo que atormentaba a una localidad. Podrían averiguar que un misterioso enemigo azuzó al monstruo contra la ciudad. Tu campaña les lleva a detenerlo antes de que ataque de nuevo. O tus jugadores podrían descubrir que el monstruo era un indicio de una amenaza aún mayor que se cierne sobre ellos. En cualquier caso, necesitas una trama lo bastante larga como para que los jugadores puedan seguirla durante varias partidas.

Aventureros Ambulantes

Por otra parte, puedes decantarte por una campaña de "aventureros ambulantes", en la que los jugadores sean sencillamente aventureros que viajan juntos; ya sea porque se han unido para mayor seguridad o porque se dirijan a un destino común. En esta clase de partidas, el destino prácticamente no importa; solo tiene que estar *muy* lejos y tiene que haber muchas paradas por el camino. En cada episodio, los jugadores se detienen en su marcha y encuentran algún problema que deben superar, ya sea para seguir su camino o para obtener alguna recompensa.

No Esperes Santos

El mundo de *The Witcher* es despiadado. Las personas dispuestas a hacer cosas por pura bondad son demasiado escasas. La gente rara vez se complicará la vida por los jugadores en

Dirige Campañas

No soy objetivo pero tengo que decirlo: si puedes, dirige una campaña. Los *one-shots* son divertidos y, si no tienes un grupo estable de jugadores, son la mejor opción. Pero si puedes reunir a unos cuantos jugadores, dirige una campaña entera. Los jugadores pueden coger mucho apego a sus personajes y eso te proporcionará un millón de historias sensacionales. Puede parecer difícil para los DJ novatos, pero ¡para eso está este capítulo!

Sardinilla

Los caballos con personalidad son sorprendentemente populares en las partidas de mi grupo. No estoy seguro de por qué, pero a mis jugadores les encanta cuando se hacen con un caballo u otro animal de carga y este resulta tener sus propias peculiaridades y costumbres. Te animo encarecidamente a que crees a tu propia Sardinilla en tus partidas.

cuanto los conozcan salvo que los jugadores les ofrezcan algo que valga la pena. Eso también se aplica a los jugadores: nunca asumas que estos seguirán una trama porque sea lo correcto. Ya sea la amenaza de la muerte o la promesa de coronas, da siempre a los jugadores una razón para seguir cualquier arco argumental.

"Invitados Especiales"

Una vez que empiece la partida puede que acabes teniendo gente que quiera unirse a ella o que querrías que participase. El problema es que normalmente ya tienes tantos jugadores como puedes manejar a largo plazo. Es entonces cuando vienen bien los **invitados especiales**. Haz que esa persona se haga un personaje, dale quizá algún vínculo con la trama de un episodio. Eso permite al jugador unirse durante una partida para ver cómo va la cosa.

Si todos se divierten y no te supone demasiados problemas, conviértelo en un personaje recurrente. Cada tres o cuatro episodios, aparece de nuevo y se une a otra aventura de los "protagonistas". Sería especialmente divertido si se introdujera como cazarrecompensas o cazador de monstruos que persigue la misma presa que los jugadores.

La Teoría de la Tele

Si tienes en la compañía a muchos jugadores implicados con sus personajes, un enfoque divertido es fingir que tu partida es una serie de televisión. Haz que los jugadores elijan actores o actrices que encarnen a sus personajes. Escribe cada sesión como un episodio de la serie.

Puede que incluso te ayude a escribir mejores historias. Al concebir la partida como una serie, tienes muchas referencias sobre el patrón a seguir y cómo organizar la trama. Si a tus jugadores les gusta MUCHO, pueden incluso elaborar *fandom* de dicha "serie". Pueden realizar ilustraciones, grabar escenas o escribir relatos y demás cosas basadas en la "serie". Puede sonar estúpido, pero hace que la gente se implique mucho en la partida y que sigan interesados aunque pases un tiempo sin conseguir reunirlos para jugar.

Cuando un Jugador se Va

A menudo acabarás encontrándote con situaciones en las que todos los jugadores menos uno están disponibles para jugar. Puede ser delicado. Si el jugador ausente es importante para la trama, puede que tengas que esperar a que esté disponible. Pero si no es muy importante para la trama en curso, haz que le pase algo. Puede que le secuestren, que se pierda por ahí, que por alguna razón tenga que ir a otra parte o incluso que le conviertan en una figurita de jade.

"El PNJ"

En muchas partidas intento que los jugadores cuenten con un PNJ como compañero. "El PNJ" es una herramienta *muy* importante al dirigir para más de dos o tres jugadores. Es muy útil tener un PNJ que controles y que no solo está siempre con la compañía sino que también tiene cierto peso en la toma de decisiones. Dicho PNJ debería ser muy detallado, contar con una hoja de personaje completa y su propio Camino de la Vida. Sin embargo, recuerda: el PNJ está ahí para ayudar a los jugadores cuando se pierdan o para mantenerlos en el buen camino cuando se descarríen. El PNJ no debería ser el salvador de la compañía ni alzar muros invisibles a su alrededor. Utilízalo cuando los jugadores fallen una tirada importante para el desarrollo de la partida o cuando estos tomen una decisión suicida o demencial "porque sí".

Vale la pena hacer que este personaje quede a menudo en segundo plano. Así, cuando los jugadores hagan alguna locura y tengan que enfrentarse a las consecuencias, el PNJ puede escabullirse y aparecer más tarde para ayudar a los jugadores a escapar de la jaula/ejecución/fondo del lago en que acaben metidos.



Licántropos

Si quieres, puedes dejar que los jugadores interpreten a sus personajes mientras estén en forma de hombre lobo. Mientras puedan comprender que su personaje no piensa con claridad y representarlo adecuadamente, servirá para que el jugador defina con precisión los peores impulsos de su personaje. Pero debe ser capaz de mantener presente su naturaleza agresiva. Ser un licántropo es una maldición, no una ventaja.

Maldiciones

La Maldiciones Son un Recurso de la Trama

Hay muy pocos maleficios conocidos y registrados, como la Pesadilla, la Suerte del Diablo o el Maleficio de las Sombras. Por otra parte, las maldiciones, ya sea en los libros de *The Witcher* o en los videojuegos, son elementos de la trama. En general en el juego de rol solo deberías utilizar maldiciones para hacer avanzar la trama o para atraer la atención de los jugadores. Las maldiciones son demasiado poderosas como para soltarlas al azar.

Crear Maldiciones

Al crear una maldición, sé creativo. Las maldiciones pueden hacer cualquier cosa, desde transformar personas a animar mansiones enteras. Si necesitas alguna idea o alguna maldición prediseñada, echa un ojo a las tablas que aparecen más adelante. Sin embargo, recuerda: ***una maldición nunca debería ser algo azaroso***. Las maldiciones son justicia poética que castiga a los transgresores como es debido. La sección Elaborar Maldiciones aporta más información para la creación de estas.

Maldiciones Conocidas

La Maldición Monstruosa

Efecto: La Maldición Monstruosa hace que el sujeto le parezca un monstruo a todo el que lo vea. Aunque sigue siendo humanoide, adquiere rasgos faciales de un animal al azar. Tira 1d10: 1-2, oso; 3-4, jabalí; 5-6, pájaro; 7-8, serpiente; 9-10, insecto. El estatus social del individuo maldito pasa a ser Odiado y Temido, sin importar cual fuese inicialmente. El maldito no se convierte realmente en un monstruo y la plata no le hace daño, pero lo parece y todo el que falle una tirada de Cultura con DO 18 lo confundirá con uno.

Intensidad: Media.

El Embrujo

Efecto: El Embrujo solo puede afectar a una zona. Invoca, como apariciones, a los espíritus de todas las personas agraviadas en dicho lugar. Cuando lances esta maldición, tira 5d6 para determinar cuántas apariciones se manifiestan. Si la zona es especialmente nefasta, tira 2d6 adicionales. Si la zona es relativamente tranquila, tira solo 2d6. Estas apariciones permanecen en la zona hasta que sean destruidas y volverán a la noche siguiente. Atacarán a todo lo que entre en la zona maldita. La única manera de levantar esta maldición es enmendar de algún modo las injusticias que se cometieron en el lugar.

Intensidad: Media.

La Maldición de la Peste

Efecto: La Maldición de la Peste convierte al sujeto en portador de una enfermedad peligrosa. Aunque dicha enfermedad no le afecta, la propaga a todo el que le toque y falle una prueba de Resistencia con DO 18. Si permanece en un edificio más de 3 días, todo el que se encuentre en él debe superar una prueba de Resistencia con DO 16. Si permanece en una población más de una semana, todo el que se encuentre en ella debe superar una prueba de Resistencia con DO 14.

Intensidad: Alta.

La Maldición del Vagabundo

Efecto: La Maldición del Vagabundo es una de las maldiciones más brutales. Aunque no daña al individuo, le arrebata incluso sus más leales amigos, parientes y compañeros. Poco a poco, quienes rodean al sujeto se alejan de él a raíz de malentendidos, discusiones, causas naturales e incluso secuestros. Si permanecen junto al sujeto más de un mes el destino empezará a conspirar para matarlos.

Intensidad: Alta.

Licantropía

Efecto: Un personaje aquejado de Licantropía tiene un 30% de posibilidades de convertirse en hombre lobo cada noche cuando se alza la luna. Cuando el personaje se transforma, se convierte en un violento depredador con astucia humana y ansias de matar. Si el sujeto es un personaje jugador, el DJ tomará el control del mismo hasta que salga el sol. Cuando se encuentre en forma de hombre lobo, el personaje sigue sus peores impulsos de forma despiadada y matará a todo el que se cruce en su camino. Mientras esté en forma bestial, el licántropo recibe los ataques, la armadura y capacidades de un hombre lobo (ver Bestiario). El personaje recibe también un modificador a cuatro de sus características según se indica a continuación.

Intensidad: Alta.

Bonificadores de Hombre Lobo

Reflejos +2	Tipo Corporal +3
Movimiento +4	Empatía -5

Elaborar Maldiciones

Elaborar una maldición es un arte. Ningún efecto de una maldición es aleatorio, deberías ser capaz de remontar cada aspecto hasta la razón por la que se lanzó la maldición.

Si necesitas ayuda para elaborar una buena maldición, he aquí unas cuantas sugerencias acerca de lo que podrías aplicar en función de determinadas acciones o inacciones. Dependiendo de la gravedad de la maldición, puedes combinar varios de estos efectos. Sin embargo, una maldición nunca debería parecer o resultar injusta. También debería dar cabida a la esperanza.

Violencia	Traición	Inacción
Los animales se inquietan cerca del sujeto.	El sujeto siempre se queda solo por las noches.	Los demás no quieren ayudar al sujeto.
Por las noches mana sangre de los ojos del sujeto.	El sujeto experimenta terrores nocturnos muy vívidos.	Aquellos a los que el sujeto no ayudó se le aparecen como alucinaciones.
Cada noche, unos aparecidos persiguen al sujeto.	El sujeto pierde la capacidad de amar.	El sujeto se vuelve enfermizo y su cuerpo queda desfigurado.
El sujeto está obligado a matar a todo el que se acerque demasiado.	El sujeto ve en cada espejo a la persona a quien traicionó.	La comida que toma el sujeto se convierte en ceniza, pero no puede morir de inanición.
El sujeto siente que le diseccionan vivo por las noches.	Todos los seres queridos del sujeto se vuelven contra él.	El sujeto queda paralizado en momentos cruciales.
El sujeto se vuelve horriblemente feo para reflejar su personalidad.	Las herramientas y armas que usa el sujeto siempre se rompen.	Todo lugar en que se aloje el sujeto empieza a deteriorarse y desmoronarse.

Penitencia y Sufrimiento

No hay dos maldiciones que se levanten del mismo modo. Tres personas afectadas por la licantropía podrían encontrar tres maneras totalmente distintas de liberarse de sus maldiciones. Cuando alguien quede maldito en tu partida, tómate un momento para decidir cómo tienen que dispersar la maldición. No tienes que decirles cómo, pero sí deberías tenerlo claro, por si dan con la solución por casualidad. En función de la gravedad de la maldición, he aquí algunas sugerencias de cómo puede terminarse con ella.

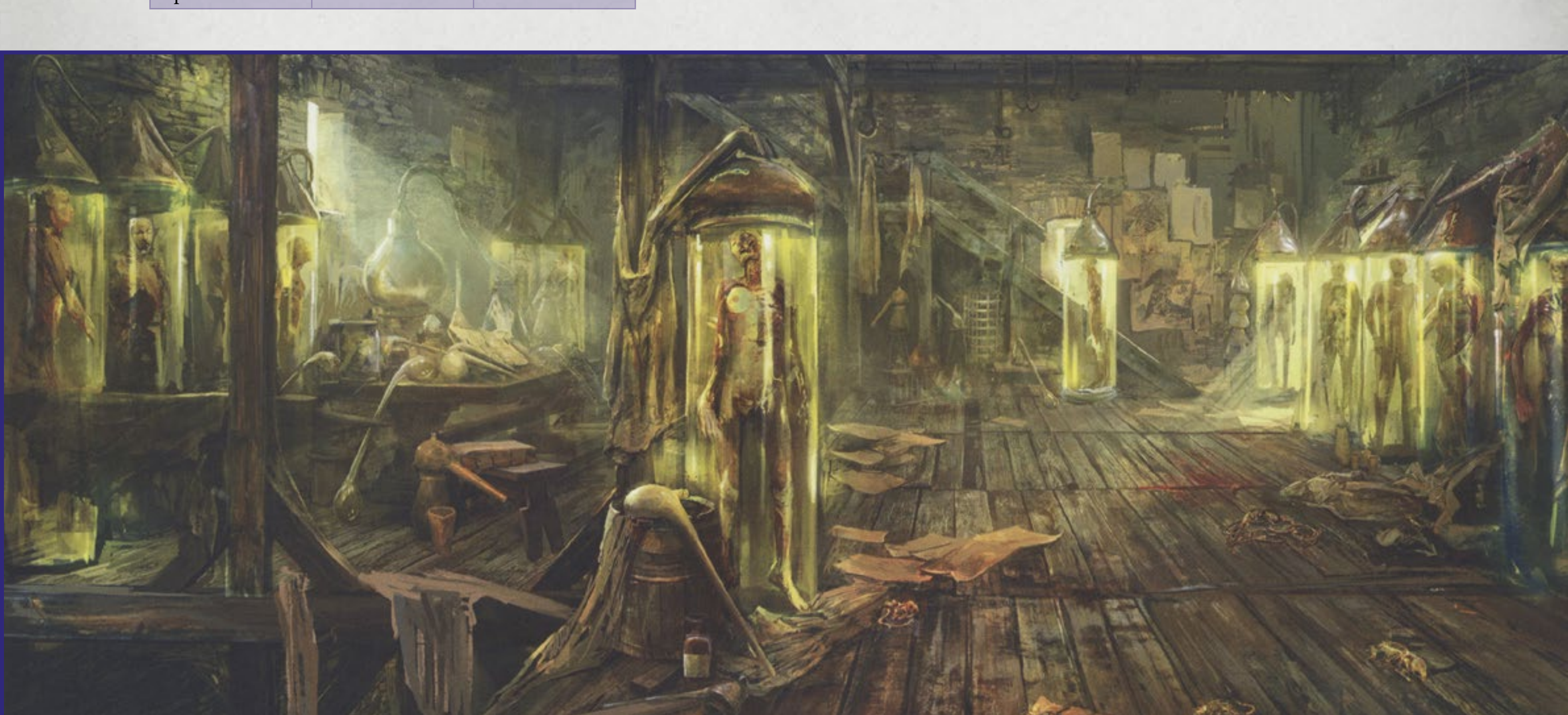
Intensidad	Penitencia y Sufrimiento
Baja	Las maldiciones de baja intensidad son de poca importancia y no suponen una amenaza para la vida del sujeto. Levantar estas maldiciones requiere cosas leves, como el perdón de la persona que le maldijo, entregar todo su dinero o quemar su posesión más preciada bajo la luna llena.
Media	Las maldiciones de intensidad media son redes mágicas peligrosas y poderosas que amenazan la vida del sujeto. Levantar estas maldiciones requiere sufrir de verdad. El sujeto debe renunciar a un ser querido, quedar al borde de la muerte o pasar años de aislamiento y miserias.
Alta	Las maldiciones de alta intensidad son tremendamente peligrosas y, por fortuna, muy escasas. Estas maldiciones reclaman un gran sufrimiento. Para levantarlas, el sujeto debe sacrificar a un compañero muy querido o perderlo todo, literalmente.

Levantar Maldiciones

Las maldiciones son castigos, por lo que es difícil librarse de ellas. Hay algunas maldiciones de las que puedes librarte sin que nadie sufra por ello. Una vez más, los pasos para romper una maldición deberían estar relacionados con la causa de la misma. Puedes usar la Tabla de Penitencia y Sufrimiento para hacerte una idea del grado de pesar que se debe padecer.

Lugares Malditos

En el caso de los lugares malditos, la penitencia debería variar un poco. Si la maldición está ligada a una persona, la tabla de Penitencias va bien. Pero, si la maldición pesa específicamente sobre el lugar, la penitencia suele implicar terminar con el sufrimiento de los espíritus que rondan allí o quizá devolver algo a ese lugar.



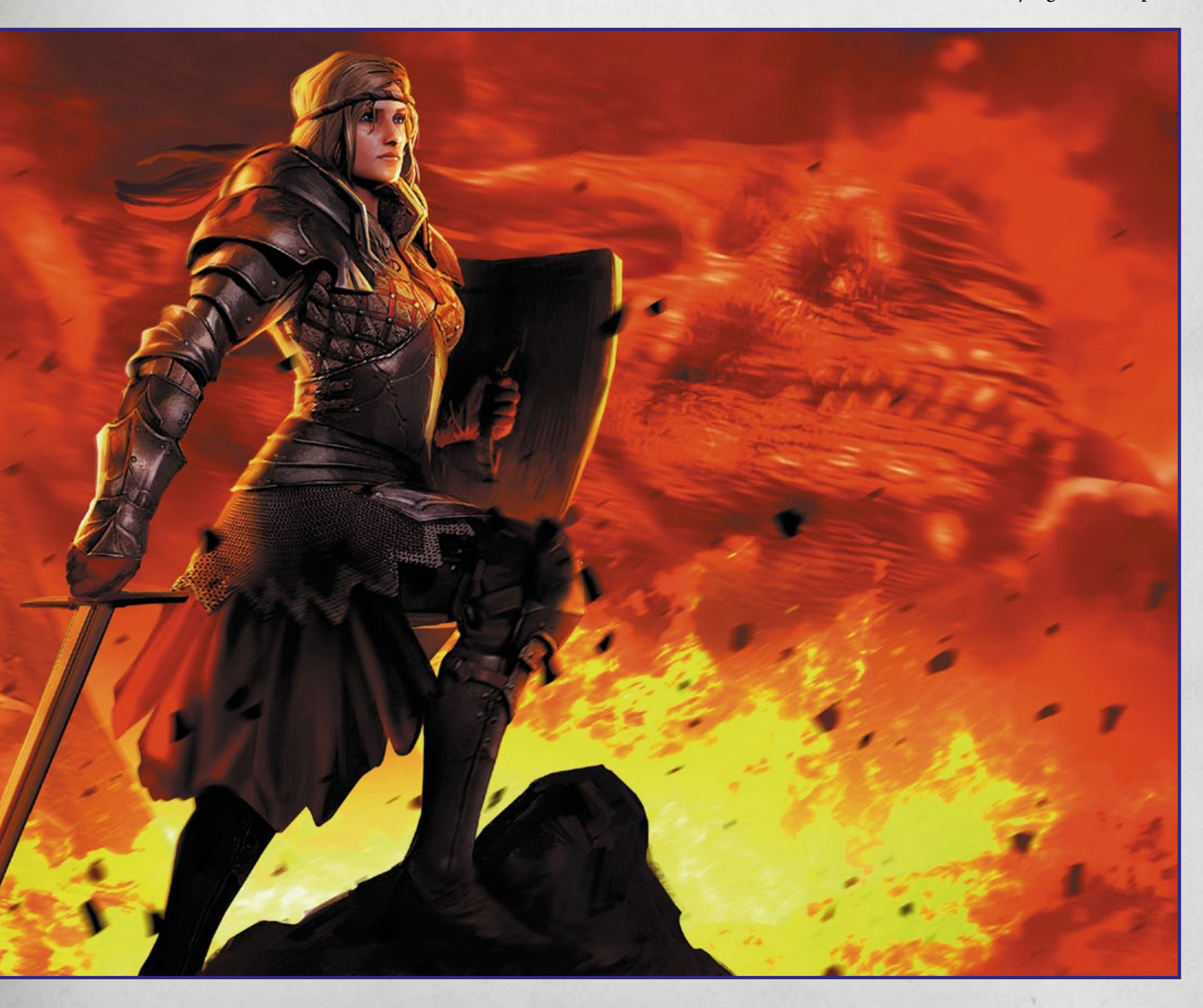
Situación Global

A lo largo de las novelas de Andrzej Sapkowski, se producen muchísimos acontecimientos con consecuencias claras. Personajes que mueren, traiciones que enturbian relaciones, nuevas amistades que se forjan y rencores que surgen. Todos esos sucesos dan forma al mundo y lo convierten en un lugar interesante y animado.

Para bien y para mal, los videojuegos de *The Witcher* aportan cierta variación al mundo a medida que avanza el juego. *The Witcher 1, 2* y *3* son obras maestras de los videojuegos de rol. Tus decisiones tienen consecuencias y provocan situaciones que te convierten en un elemento clave de la historia del mundo.

Pero, a resultas de eso, a partir de *The Witcher 1*, la historia del mundo de *The Witcher* se bifurca con cada decisión que tomas a lo largo de los tres juegos. Algunos personajes importantes pueden haber muerto o no. Ciertos países pueden prosperar o colapsarse. Todo depende del jugador del videojuego, al menos en su mundo. Esto complica la cosa de cara a nuestra partida de rol, especialmente si uno nunca ha jugado a ninguno de los videojuegos.

Habría sido bastante fácil decidir la situación global en función de mis propias partidas de los videojuegos y decir "esta es la ambientación canónica del juego de rol", pero



me parecía injusto. Millones de personas han completado los videojuegos de *The Witcher* y elaborado sus propias historias únicas en el proceso. Así que esta pequeña sección proporciona a quienes hayan jugado a los videojuegos las herramientas para jugar en el mundo que han ayudado a construir, y también permite a quienes no hayan jugado a los videojuegos hacerse una idea de las elecciones a las que se habrían enfrentado en estos y escoger su situación global ideal para el juego de rol.

Por supuesto, no todas las elecciones que puedes tomar en los videojuegos de *The Witcher* están representadas a continuación. Muchas decisiones menores tienen gran importancia para los videojuegos pero poca influencia en el gran marco de la ambientación. Decisiones como matar a Loredo en Flotsam son importantes en *The Witcher 2* pero triviales para el universo de *The Witcher*, dado que Flotsam es una pequeña población apartada. Sin embargo, decisiones como si el Asedio de Vergen es un éxito o no y qué sucede en la cumbre de Loc Muinne son muy importantes y *deben* tenerse en cuenta.

Regiones Decisivas

Destino de la Región	Descripción
El Destino de Vergen	La pequeña ciudad de Vergen en el Alto Aedirn ha sido recientemente el escenario de una contienda no solo entre Aedirn y Kaedwen, sino también un tercer bando: una alianza del pueblo antiguo liderada por una mujer llamada Saskia, también conocida como "la Virgen de Aedirn". El rey Henselt de Kaedwen asedió hace poco esta ciudad, con la esperanza de recuperar el Norte de Aedirn, que otrora fuera parte de Kaedwen. Este asedio determina el equilibrio de poder de la región y es uno de los acontecimientos más importantes del último año.
El Destino de Aedirn	El año pasado, Letho de Guleta y los Asesinos de Reyes mataron al rey Demawend de Aedirn. Eso dejó a Aedirn con un único heredero legítimo: el príncipe Stennis. Stennis acabó en Vergen durante el asedio. En un intento de unificar Aedirn, asesinó a la líder de los rebeldes de Vergen, Saskia. Dependiendo de su destino, Aedirn sobrevivirá o se sumirá en el caos.
El Destino de Temeria	En los pocos meses que siguieron al asedio del Castillo La Valette, Temeria ha vivido una tormenta política, con muchas familias nobles luchando por el trono. La única solución sería que volviese Anaïs La Valette, única heredera viable del rey Foltest, a quien secuestraron unos nilfgaardianos. En Loc Muinne, que la rescatada Anaïs se vaya con las fuerzas temerias o con sus vecinos redanios determina la situación de Temeria durante la Tercera Guerra Nilfgaardiana.
El Destino de los Magos	En la cumbre de Loc Muinne se revela el engaño de la Logia de Hechiceras. Esta gran traición vuelve a la gente del Norte contra todos los usuarios de magia. El destino de los usuarios de todo el Norte depende del destino de Triss Merigold y de si es capaz de convencer a los reyes del Norte de que reinstauren el Consejo de Magos.

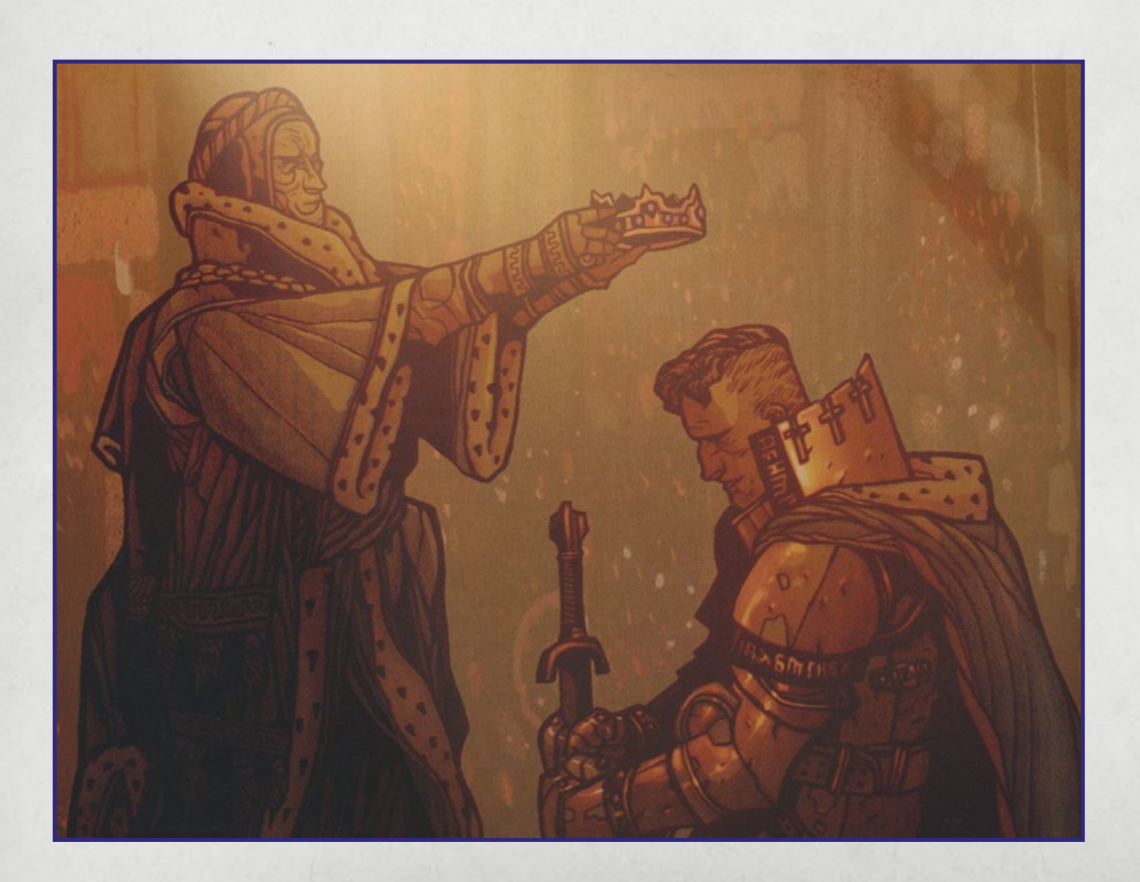
Personajes Decisivos

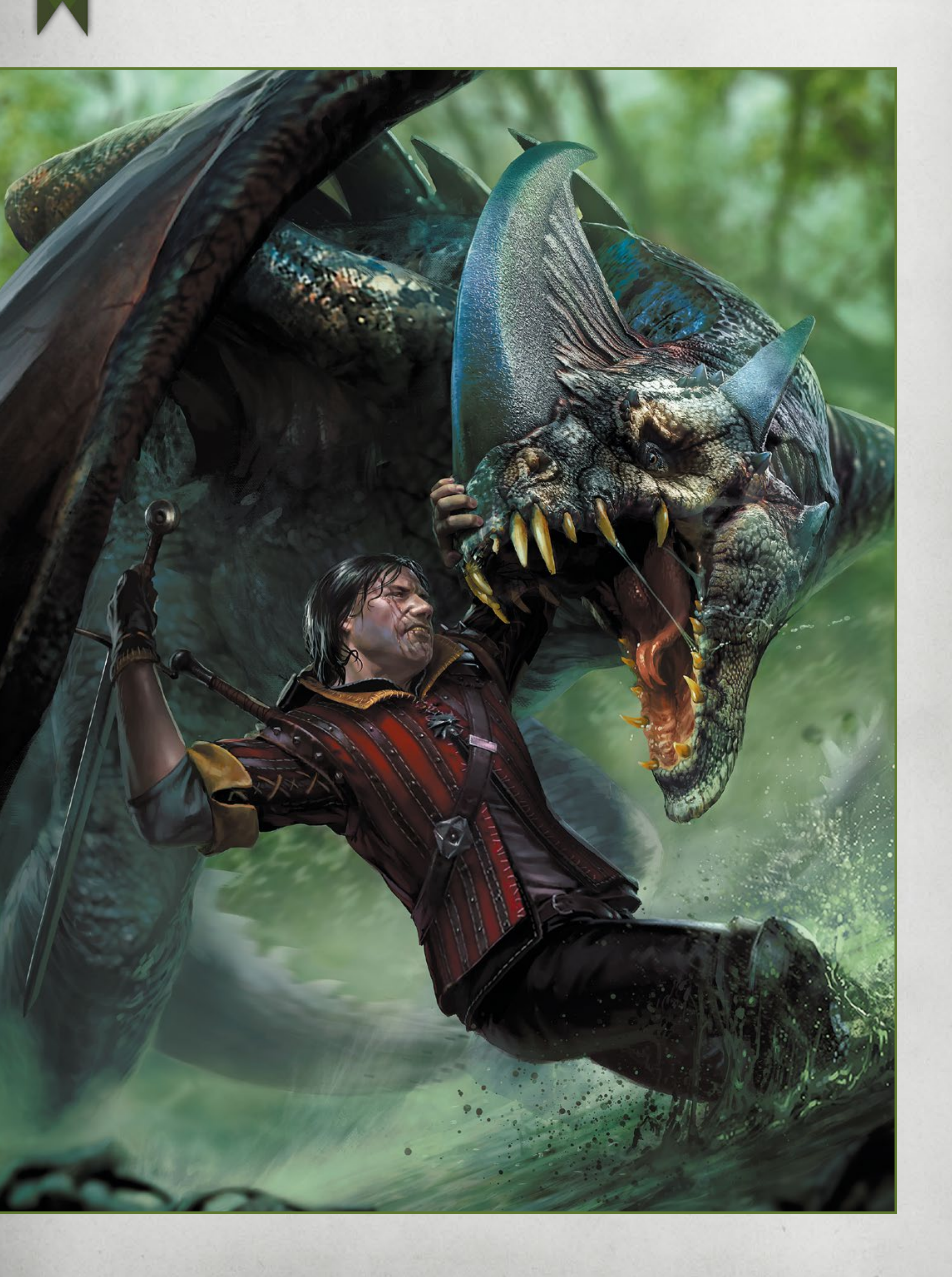
Destino del Personaje	Descripción
Saskia de Aedirn	Saskia de Aedirn, también llamada "la Virgen de Aedirn", es la tenaz líder de los rebeldes del Valle del Pontar. Es una dragona disfrazada que, durante los acontecimientos de *The Witcher 2: Assassins of Kings,* resultó envenenada por un príncipe y luego salvada y controlada por una cábala de hechiceras. Puede que haya muerto en la cumbre de Loc Muinne, puede que haya escapado (y siga bajo el control de las hechiceras) o que alguien la liberase y volviera al Valle del Pontar.
Sheala de Tancarville	Sheala de Tancarville es una hechicera de alto nivel y miembro de la cábala conocida como la Logia de Hechiceras. Durante un tiempo colaboró con Geralt de Rivia pero, al final de *The Witcher 2: Assassins of Kings*, traiciona al Norte e intenta dar un golpe de estado. En su intento de huir, puede que sobreviviera o que muriese a causa de un cristal imperfecto colocado por Letho de Guleta.
El Asesino de Reyes, Letho de Guleta	"El Asesino de Reyes", también llamado Letho de Guleta, es un brujo de la Escuela de la Víbora. El Emperador de Nilfgaard lo contrató para que fingiese trabajar para la Logia de Hechiceras y usar esa farsa para desestabilizar los Reinos del Norte mediante el regicidio. Al final de la cumbre de Loc Muinne, Geralt de Rivia puede matarlo o perdonarle la vida.
Aryan La Valette	Aryan La Valette es el hijo mayor de la duquesa del Castillo La Valette. Lideró a las fuerzas del Castillo La Valette frente al asedio del rey Foltest de Temeria, que se había propuesto recuperar a sus hijos bastardos. Al final del asedio, Geralt de Rivia mata a Aryan La Valette o le perdona la vida.
Thaler	Thaler, también conocido como Bernard Ducat, es el anterior jefe del servicio de inteligencia de Temeria. Durante los sucesos de *The Witcher 1*, Thaler puede verse implicado en asuntos turbios en Wyzima y acabar ejecutado por traición. Sin embargo, puede que le salve Geralt de Rivia.

Decisiones Importantes

Decisión	Consecuencias
El Destino de Vergen	
¿Ganó Saskia el Asedio?	**Sí:** Si Saskia vence en el Asedio de Vergen, las fuerzas kaedweníes fueron repelidas y el Valle del Pontar sigue siendo un estado libre e independiente gobernado por Saskia de Aedirn. Actualmente, los restos del ejército de Saskia se enfrentan desesperadamente a los nilfgaardianos. Luchan con valor pero, sin la ayuda de Iorveth y su comando de scoia'tael, que partieron hace unos meses por razones desconocidas, no podrán defender el valle mucho tiempo.
	No: Si Saskia no vence en el Asedio de Vergen, el rey Henselt de Kaedwen toma el Valle del Pontar y "pacifica" al pueblo antiguo. El Valle del Pontar vuelve a convertirse en Lormark y se impone la ley kaedwení. Actualmente, con Kaedwen enzarzada en la Guerra de Invierno y Nilfgaard en la frontera, muchos miembros del pueblo antiguo se han ido para unirse a los scoia'tael.
¿Sobrevivió el Rey Henselt al Asedio de Vergen?	**Sí:** Si el rey Henselt salió victorioso (o si Geralt de Rivia contuvo la mano de Vernon Roche), sobrevive al Asedio de Vergen. En tal caso, Kaedwen tiene un líder firme y conserva su fuerza. Por otra parte, en la actualidad los estragos de la Guerra de Invierno están destruyendo Kaedwen y el rey Henselt yace en una zanja, muerto a manos de un soldado anónimo en el frente.
	No: Si el Asedio de Vergen termina en éxito pero Geralt de Rivia se niega a contener la mano de Vernon Roche, el rey Henselt termina asesinado por sus crímenes contra los Franjas Azules de Temeria. Kaedwen sale victoriosa pero guarda luto por su líder caído y se convierte en una sombra de lo que era. Actualmente, los kaedweníes se han reagrupado a raíz de la Guerra de Invierno pero su ejército dista mucho de estar unificado y no aguantarán mucho tiempo ante el rey Radovid V de Redania.
El Destino de Aedirn	
¿Lincharon al Príncipe Stennis en Vergen?	**Sí:** Si lincharon al príncipe Stennis en Vergen por envenenar a Saskia de Aedirn, a Aedirn no le queda ningún heredero vivo y se sume en el caos y la anarquía sin un líder que mantenga la paz. Por toda la región se producen hambrunas, violencia y epidemias. Actualmente, Aedirn es un yermo devastado por la guerra y muchos otros males. Nilfgaard se dispone a limpiar la zona con fuego y masacres indiscriminadas.
	No: Si Geralt de Rivia convence al pueblo antiguo de Vergen de que perdone la vida al príncipe Stennis, este sobrevive al asedio y lo coronan rey de Aedirn. En los meses anteriores a la invasión por parte de Nilfgaard, consolida Aedirn y mantiene el reino en diligente funcionamiento. El pueblo de Aedirn le ama. Actualmente, Aedirn ha sido tomada por Nilfgaard, pero sus gentes han luchado con firmeza contra la marea negra y dorada. El príncipe Stennis terminó por rendirse a los nilfgaardianos cuando la derrota parecía inminente. Gobierna como títere del Emperador.
El Destino de Temeria	
¿Salvaron a Anaïs?	**Sí:** Si se rescató a Anaïs de manos de los nilfgaardianos, el futuro de Temeria está asegurado. La pregunta entonces es ¿dónde está actualmente? Determínalo a continuación.
	No: Si no se rescató a Anaïs de manos de los nilfgaardianos, no se la ha visto ni se ha sabido nada de ella desde entonces. El destino de Temeria es incierto y ya no hay ningún heredero legítimo al trono, lo que deja a muchas casas nobles luchando entre sí, incluso durante la guerra.
¿Con Quién Fue Anaïs?	**Vernon Roche:** Si Anaïs se fue con Vernon Roche y Juan Natalis tras rescatarla de los nilfgaardianos, se la llevan discretamente a un lugar desconocido en espera del final de la guerra, momento en que podrá volver a Temeria. Corre el rumor de que está a salvo en Kovir y Poviss o quizá más allá de las montañas del Dragón.
	Radovid de Redania: Si Anaïs se va con Radovid de Redania, este la retendrá en Tretogor y la utilizará para presionar a Temeria. Está a salvo pero Temeria debe doblegarse a la voluntad de Redania.
El Destino de los Magos	
¿Se Reinstauró el Consejo de los Magos?	**Sí:** Si Geralt de Rivia salvó a Triss Merigold de los nilfgaardianos, esta se esfuerza por reconstruir el Consejo de Magos. Este intento de controlar a los magos del Norte estrecha la brecha entre los usuarios de magia y el pueblo llano. Actualmente, los intentos de Triss Merigold solo han retrasado las cosas (llegado el momento, las Cazas de Brujas de Radovid de Redania vuelven a convertir a los magos en el enemigo público número uno).
	No: Si Geralt de Rivia no salva a Triss Merigold, está demasiado ocupada liberándose de su cautiverio como para reinstaurar el Consejo de Magos y el conflicto de Loc Muinne desata el caos dado que Radovid de Redania empieza de inmediato a quemar a todo mago presente en dicho acontecimiento. La Caza de Brujas del Norte empieza de inmediato y sin previo aviso.

Decisión	Consecuencias
Destinos Personales	
¿Sobrevive Saskia en Loc Muinne?	**Sí:** Si Saskia sobrevive a los hechos de Loc Muinne, sigue rondando por el mundo. Su destino inmediato depende de si Geralt de Rivia la libera o no del control mental. No importa lo que le suceda inmediatamente después de Loc Muinne, actualmente está libre y no se conoce su paradero.
	No: Si Saskia no sobrevive a Loc Muinne, Geralt de Rivia la mató al no poder encontrar una manera de liberarla del control mental de Filippa Eilhart. No está ahí para dirigir el Valle del Pontar, pero tampoco sirve de arma para las hechiceras.
¿Se Liberó a Saskia de la Logia de Hechiceras?	**Sí:** Si Saskia está libre del hechizo de control mental de Filippa Eilhart, vuelve a Vergen para liderar a su gente. La Logia de Hechiceras se ha quedado sin su arma más poderosa y se ve obligada a esconderse.
	No: Si Saskia sobrevive pero no la liberan de la coacción mental, sigue bajo el control de la Logia de Hechiceras como una poderosa arma. De un tiempo a esta parte, se ha liberado de este dominio y ha huido a algún lugar en las montañas.
¿Está Viva Sheala de Tancarville?	**Sí:** Si Geralt de Rivia perdona la vida a Sheala de Tancarville en el caos de Loc Muinne, ella está viva y libre, oculta con el resto de la Logia de Hechiceras. Actualmente ha sido capturada por los Cazadores de Brujas redanios y la están torturando para obtener información sobre Filippa Eilhart.
	No: Si Sheala de Tancarville perece en la cumbre de Loc Muinne, no sigue ahí para ayudar a la Logia de Hechiceras.
¿Está Vivo el Asesino de Reyes?	**Sí:** Si Geralt de Rivia perdona la vida a Letho de Guleta en Loc Muinne, el brujo renegado sigue vivo y en el Norte, intentando librarse de su reputación y empezar de nuevo. Desgraciadamente, el Emperador de Nilfgaard ha enviado a muchos agentes nilfgaardianos para matarlo y no dejar cabos sueltos.
	No: Si Geralt de Rivia mata a Letho de Guleta en la cumbre de Loc Muinne, todos los asesinos brujos contratados por Nilfgaard están muertos y se pierde todo conocimiento de esa conspiración. La Escuela de la Víbora está casi extinta.
¿Está Vivo Aryan La Valette?	**Sí:** Si Geralt de Rivia perdona la vida a Aryan La Valette en el asedio del Castillo La Valette, Aryan vuelve a dicho castillo cuando los nilfgaardianos invaden Sodden y Brugge. Aryan convierte el castillo La Valette en un refugio seguro en el Norte.
	No: Si Geralt de Rivia mata a Aryan La Valette en el asedio del Castillo La Valette, su madre queda al mando de dicho castillo y dedica gran parte de los recursos de este a la guerra del sur.
¿Está Vivo Thaler?	**Sí:** Si Geralt de Rivia salva a Thaler de la ejecución, este vuelve a velar por la paz en Temeria. Actualmente, viaja a Novigrado para ayudar a Vernon Roche y Sigismund Dijkstra en sus planes para matar a Radovid de Redania.
	No: Si Geralt de Rivia no habla en favor de Thaler, el exjefe del servicio de inteligencia de Temeria resulta ejecutado por crímenes de traición. Actualmente no está presente para ayudar a Vernon Roche y Sigismund Dijkstra en su plan para matar a Radovid de Redania.





Brujos

"No se puede obligar a un soldado a que deje de tener miedo, pero se le puede dotar de una motivación que le ayude a superar ese miedo. Y yo carezco de tal motivación. Ni la puedo tener. Soy brujo. Un mutante construido artificialmente. Mato monstruos. Por dinero. Protejo niños, si los padres me pagan. Si me paga una familia nilfgaardiana protegeré niños nilfgaardianos. E incluso si el mundo yaciera en ruinas, lo que no me parece muy probable, mataría monstruos sobre las ruinas del mundo hasta que algún monstruo me matara a mí. Este es mi destino, mi motivación, mi vida y mi relación con el mundo. Y no fui yo quien lo eligió. Lo hicieron por mí."

~Andrzej Sapkowski, *La Sangre de los Elfos*

Desde el instante en que se toma a un niño para convertirlo en brujo, este se convierte en un forastero para el resto del mundo. Es una *criatura* por la que sentir desprecio, odio o lástima. Desgraciadamente, uno rara vez escoge convertirse en brujo: este dudoso honor se te impone antes de que tengas edad suficiente como para saber qué significa. En tu correspondiente Escuela soportas rigores que van desde camas incómodas y escasez de comida a huesos rotos y experiencias como estar a punto de morir a manos de una criatura. El entrenamiento te destroza poco a poco y te reconstruye como un arma cuya única función es matar monstruos y levantar maldiciones. Hasta cierto punto no es ninguna sorpresa que la mayoría de los campesinos vean a los brujos como bestias sin corazón ni emociones. Tras su terrible entrenamiento, los candidatos sufren una serie de mutaciones y pruebas que les provocan días de insoportable dolor mientras sus cuerpos se rompen físicamente y se recomponen. Después de pasar por todo esto, el brujo típico es emocionalmente frío y siente poca empatía hacia quienes no hayan sufrido la misma horrible crianza que él. Esto despierta el odio del pueblo llano, lo que a su vez hace que los brujos se distancien más y provoca que una coexistencia feliz sea prácticamente imposible. Los brujos también son muy longevos y pueden seguir en activo durante cientos de años si no los mata antes algún monstruo. Cualquier personaje brujo en esta ambientación lleva vivo entre 50 y 260 años. Eso supone décadas (y en algunos casos siglos) de experiencias que causan estragos en su cuerpo y su mente.

Brujos Actuales

Hace unos 200 años, los brujos eran algo común. No era extraño ver a uno recorriendo una ciudad o merodeando por los marjales cerca de una población. Pero eso era antes. Ahora, tras la traición de las Escuelas de Brujos y la cacería de estos, la mayoría puede pasar la vida entera sin ver a uno. Lo más habitual es que el pueblo llano los vea como un mal presagio; son comunes los rumores sobre sus tendencias lujuriosas, cuerpos enfermos y carencia de emociones.

El Fisiólogo, sobre el "Brujeador"

Por algunos nombrados brujos. Llamarlo es harto peligroso, anque necesario, pues si contra las monstruosidades y las plagas nada más puede, el brujeador puede. Guardarse es, sin embargo, preciso, de tentarlo y tocarlo al brujeador, porque ello puede ser causa de ensarnecerse. Y hay que las mozas esconder, que el brujeador lujurioso es, más allá de toda medida. Aunque el brujeador gran rapaz es, que tras el oro va, no daile más que: por el utopes, real de plata o real y medio. Por el gatolako: dos reales de plata. Por el vampero, cuatro reales de plata...

~El Fisiólogo

Camino de la Vida de Brujo

La vida de un brujo es muy distinta de la de cualquier otro ser del Continente. Desde muy corta edad un brujo deja de ser un ciudadano corriente y empieza una vida con la que la mayoría solo podría soñar... en sus peores pesadillas. El entrenamiento de un candidato a brujo es riguroso y las pruebas a superar para unirse a las filas de los brujos hechos y derechos son arduas e implacables. Incluso tras superar algo así, a un brujo le esperan décadas (o siglos) de recorrer los caminos del Continente en solitario, poniéndose en peligro a diario para ganarse una mísera paga y menos respeto que el cazador de ratas local. Un brujo nunca lleva una vida convencional.



Las Escuelas de Brujos

En el auge de los brujos había muchas escuelas distintas, cada una creaba nuevos brujos y les enseñaba las habilidades necesarias para cazar monstruos y levantar maldiciones. Aunque en general se acepta que hay un conjunto de habilidades básicas necesarias para convertirse en brujo, cada escuela adiestraba a sus aprendices de forma distinta y se especializaba en aspectos diferentes de la formación de brujo. Así, los brujos de escuelas distintas suelen actuar de forma diferente y acometen su labor de forma parecida pero no idéntica.

Recuerdos del Pasado

En realidá, el brujo que conocí no podía recordar mucho de su pasao. ¡Je! Demasiao joven pa tener muchos recuerdos cuando se lo llevaron pa Kaer y Seren. Me dijo que lo que sí recordaba le hizo más fácil lo de las mutaciones. Pobre diablo, aferrao a un recuerdo de su viejo que le llevaba a pasear a caballo pol campo... No sé por qué eligió ese. Mimagino que sería el único recuerdo normal que tenía.

~Rodolf Kazmer

Equipo Inicial

Pese a que los bonificadores de las diferentes escuelas pueden sugerir que los brujos se equipan de manera distinta en sus fortalezas, todos los brujos cuentan con el mismo equipo inicial (descrito en el capítulo 2). Así pues, un brujo de la Víbora no empieza con dos hojas cortas y uno del Oso no empieza con armadura adicional.

¿Cuándo te Convertiste en Brujo?

Tirada	Edad
1-2	**Primera Infancia (-2 a la Prueba de las Hierbas)** Se te llevaron para convertirte en brujo cuando eras un crío de entre 1 y 2 años. No tienes recuerdos de tu vida anterior y no tenías nada a lo que aferrarte cuando te enfrentaste a la Prueba de las Hierbas.
3-8	**Niñez Temprana (sin modificadores)** Se te llevaron para convertirte en brujo cuando eras joven, entre los 4 y los 6 años. Tenías algunos recuerdos normales que te ayudaron a enfrentarte a la Prueba de las Hierbas.
9-10	**Niñez Intermedia (+2 a la Prueba de las Hierbas)** Se te llevaron para convertirte en brujo cuando ya eras relativamente mayor, entre los 8 y los 11 años. Aunque el entrenamiento resultaba algo más duro, tus recuerdos te brindaron un gran apoyo al enfrentarte a la Prueba de las Hierbas.

¿En Qué Escuela Entrenaste?

Tirada	Escuela
1-2	**La Escuela del Lobo (sin penalizador a Ataques Fuertes)** Entrenaste en Kaer Morhen, en las cumbres de las Montañas Azules. Tu entrenamiento fue duro y estructurado, con un enfoque muy completo de la profesión de Brujo. Te enseñaron a golpear fuerte y rápido para acabar enseguida con las cacerías.
3-4	**La Escuela del Grifo (+2 a Umbral de Vigor)** Te entrenaron en Kaer Y Seren, en el extremo costero de las Montañas del Dragón. Tu formación se centró en combatir a cualquier cantidad de oponentes y en sacar el máximo partido a tu limitado poder mágico.
5-6	**La Escuela del Gato (Inmune a intentos de influencia no mágicos)** Entrenaste en la Caravana Dyn Marw, una compañía ambulante de brujos que vendía sus aptitudes a cualquiera que pudiera pagarles y realizaba cualquier trabajo. Tus mutaciones y formación hicieron trizas tus emociones y te debates contra impulsos violentos y crueles.
7-8	**La Escuela de la Víbora (sin penalizador por Empuñar Dos Armas)** Te entrenaste en Gorthwr Gwaed, en los profundos desfiladeros de las montañas Tir Tochair. A diferencia de otros brujos, te formaron en el manejo de dos hojas y en matar monstruos mediante técnicas de asesinato.
9-10	**La Escuela del Oso (-2 a penalizador total por Armadura)** Entrenaste en las cumbres nevadas de los Montes de Amell, en Haern Cadwch. Preparaste tu cuerpo para resistir toda clase de castigo y moverte de forma rápida y eficiente con pesadas armaduras de acero.

¿Cómo Fue Tu Entrenamiento Inicial?

Tirada	Acontecimiento Durante el Entrenamiento
1	**Herido en el Calvario (-1 MOV)** Quedaste herido al atravesar el calvario en torno a tu Escuela. Sufriste una grave fractura en la pierna e, incluso tras curarte, se te sigue agarrotando un poco.
2	**Conocimiento Robado (+1 Diagrama de Brujo)** Mientras entrenabas en tu Escuela, te colaste en las bibliotecas de la fortaleza y copiaste uno de los diagramas secretos de los brujos, información que luego escamoteaste.
3	**Te Ganaste un Rival (1 Enemigo Brujo)** Mientras entrenabas en la fortaleza, forjaste una rivalidad con otro brujo que se estaba formando. Incluso tras las mutaciones, sigue albergando odio hacia ti.
4	**Tolerancia a las Mutaciones (+2 a la Prueba de las Hierbas)** Te adaptaste bien a las mutaciones menores y setas mutágenas con las que te alimentaban al inicio de tu formación. Cuando llegó la hora de la Prueba de las Hierbas, estabas preparado.
5	**Rechazo Mágico (-1 a Umbral de Vigor)** Un fallo al emplear una señal causó daños menores a tu cuerpo. Fue terriblemente doloroso e incluso tras curarse tu cuerpo, tu Umbral de Vigor se redujo.
6	**Primero de tu Clase (+1 a Espada)** Eras uno de los mejores espadachines de tu clase y tus dotes no se han embotado. Realizas con soltura las complejas maniobras, piruetas y giros de los brujos.
7	**Rechazo a los Mutágenos (-2 a la Prueba de las Hierbas)** Tuviste una reacción alérgica a las setas mutágenas y compuestos químicos que te dieron al principio de tu formación. Cuando llegó la Prueba de las Hierbas, te resultó más difícil.
8	**Te Ganaste un Amigo (1 Amigo Brujo)** Estableciste una íntima amistad en tus primeros años de formación como brujo. El estricto entrenamiento y las situaciones de peligro sellaron vuestro vínculo.
9	**Herido por el Péndulo (-1 REF)** Resultaste herido entrenando con el péndulo. Caíste de los postes y te rompiste varios huesos contra las rocas. Aunque te recuperaste, eres menos flexible que antes.
10	**Investigación Exhaustiva (+1 a Formación de Brujo)** Aunque el entrenamiento con la espada era importante, pasaste la mayor parte de tu tiempo libre en las bibliotecas de la fortaleza estudiando los monstruos del mundo y tomando buena nota.

¿Cómo Fueron las Pruebas?

Tirada	Resultado de las Pruebas
1	**Casi Fatal (-1 a EMP y TCO)** La Prueba de las Hierbas casi destruyó tu cuerpo. Aunque sobreviviste al proceso, tu cuerpo y mente quedaron permanentemente dañados.
2-3	**Poca Tolerancia (-1 a EMP)** La Prueba de las Hierbas fue mal y los brujos al cargo de tu mutación no estaban del todo seguros de que la superases. Sobreviviste, pero la experiencia hizo mella en tu mente.
4-9	**Mutaciones Aceptables (Sin Modificadores)** La Prueba de las Hierbas fue bien. Te uniste a las filas de los brujos sin más secuelas que los recuerdos de un dolor horripilante.
10	**Mutaciones Adicionales (+1 a EMP y DES)** Tu cuerpo fue muy receptivo a la Prueba de las Hierbas y recibiste mutaciones adicionales. Tu cuerpo lo soportó bien y al final valió la pena todo ese dolor.

El Calvario y el Péndulo

La velocidad, la agilidad y el aguante físico están consideradas las cualidades físicas más importantes de un brujo. Para entrenar las tres a la vez, la mayoría de escuelas de brujos emplean dos métodos de prueba: un tronco colgante con tachas metálicas llamado el péndulo (al que hay que atacar y esquivar simultáneamente mientras se balancea) y el calvario, un camino largo y sinuoso (lleno de trampas y fosos) que los aprendices deben recorrer casi a diario. Muchos aspirantes mueren en estos desafíos físicos antes incluso de recibir sus primeras mutaciones.

Las Pruebas de los Brujos

Cuando se ha preparado el cuerpo de un aprendiz (mediante estricto entrenamiento físico y caldos de setas levemente mutágenas), se somete a las atroces pruebas que debe superar un brujo. La primera prueba (la Prueba de las Hierbas) está diseñada para destrozar el cuerpo del aspirante y reconstruirlo con reflejos superiores y ojos felinos. La segunda prueba (la Prueba de los Sueños) aporta al aspirante visión nocturna entre otros beneficios, pero también le esteriliza. La última prueba (la Prueba de las Montañas) es más bien un examen con el propósito de comprobar si el aspirante recuerda algo de las anteriores Pruebas.



Tu Niño de la Sorpresa

Si quieres, puedes ahondar más en los sucesos que se dieron tras obtener tu niño de la sorpresa.
Si es un chico, tira 1d10: con cualquier resultado que no sea 1-3, murió durante las pruebas. Si sobrevivió, puedes tirar varias veces en las tablas de Camino de la Vida de Brujo para ver cómo le fue.
Si es una chica, puede que se quedase en la fortaleza para atender las labores domésticas, pero es más probable que tuvieses que entregarla a la siguiente familia que encontrases. Normalmente, los brujos no son buenos padres. Más detalles sobre el Derecho de la Sorpresa en la página 242.

¿Qué Es lo Más Importante que Te Pasó?

Tirada	Acontecimiento Más Importante
1	**Recibiste un Niño por el Derecho de la Sorpresa** Durante tus viajes apelaste al Derecho de la Sorpresa y recibiste una persona de corta edad. Puede que sea un chico, en cuyo caso se convirtió en brujo, o una chica, en cuyo caso tú decides su destino.
2	**Perseguido por un Monstruo Racional** En una de tus cacerías se giraron las tornas. Los monstruos racionales como las brujas sepulcrales y los katakans pueden ser objetivos peligrosos y durante una angustiosa noche terminaste convirtiéndote en la presa.
3	**Luchaste Junto a un Caballero** Combatiste del lado de un noble caballero. Puede que haya sido en contra de vuestra voluntad o incluso por accidente, pero luchar junto a un noble te hizo cambiar de punto de vista respecto a los caballeros y tu labor como brujo.
4	**Capturado por un Mago para Experimentar** Los magos ansían los secretos de las mutaciones de los brujos. En algún momento de tu vida, un mago te capturó y experimentó contigo en un intento por aplicar ingeniería inversa.
5	**Trabajaste para un Noble** Trabajaste un tiempo para un noble. La paga era buena pero te resultaba extraño y molesto tener que ocultar la mayoría de tus acciones para no avergonzar a la familia sacando a relucir sus trapos sucios.
6	**Cruzaste las Fronteras** Una vez viajaste allende los confines del Continente: más allá de las Montañas del Dragón, de las Tir Tochair o de las Montañas Azules, o acaso del Gran Mar. Has estado en tierras lejanas que la mayoría desconoce.
7	**Romance Significativo** La mayoría de brujos permanecen neutrales y evitan las relaciones serias. Sin embargo, eso no te detuvo. Te enamoraste y te planteaste seriamente asentarte. A veces vuelves a darle vueltas a esa idea.
8	**Luchaste por tu Fortaleza** Combatiste en un asedio contra tu fortaleza. Os superaban en número y os derrotaron, pero aun así os mantuvisteis firmes. Sobreviviste al asedio con heridas graves y viste a tus hermanos morir a tu alrededor.
9	**Te Ganaste Mala Reputación** Tras ayudar a una ciudad con un monstruo, sus habitantes se asustaron y se pusieron en tu contra. Puede que incluso intentasen matarte. En cualquier caso, has visto la clase de recompensa que puedes esperar.
10	**Alcanzaste la Fama** Tras ayudar a una ciudad con un monstruo, te recibieron con los brazos abiertos. No esperabas bebida gratis o atraer las miradas de las mujeres pero es lo que recibiste. Nunca has vuelto a ver tanta generosidad, pero fue algo alentador.

¿Dónde Estás Ahora?

Tirada	¿Dónde Estás?
1	**Te Convertiste en Brujo Personal** Aceptaste trabajar para un grupo de mercaderes, una casa noble o una persona importante como brujo personal. Recibes una paga modesta y cazas lo que te piden que caces. Sobre todo monstruos...
2	**Buscas Trabajo** La dura vida de brujo sigue adelante. Pasas mucho tiempo en los caminos, lamentando la eficiencia de tu gente y la extinción de los monstruos. Viajas constantemente y nunca te has asentado.
3-8	**Te Volviste un Ermitaño** Abandonaste la vida de brujo y te adentraste en los campos. Vives como un ermitaño en la naturaleza. Solo ahora que los monstruos están volviendo te activas de nuevo.
9	**Adoptaste una Vida Normal** Llevas décadas intentando dejar atrás la vida de brujo. Es difícil, dado que los demás nunca te aceptarán de verdad, pero has logrado arreglártelas para tener una vida casi normal. Buena suerte.
10	**Te Convertiste en un Peligroso Criminal** Con el tiempo, te hartaste de tanta negatividad y de tantos desagradecidos: decidiste que, como cada vez había menos monstruos, llegó la hora de cazar personas. Puedes decidir qué haces para sobrevivir.

La Vida de Brujo



Los brujos son seres increíblemente longevos siempre que no sucumban a los peligros de su profesión. Hace cinco décadas que se crearon los últimos brujos. En primavera, verano y otoño, los brujos recorren “la Senda” en busca de personas que necesiten protección ante los monstruos. En invierno normalmente vuelven a la fortaleza donde se entrenaron. Cuando tu personaje empieza a viajar tiene entre 20 y 29 años. Por cada década a partir de ese punto, escoge cuánto riesgo asumió y realiza tiradas para dicha década. Para empezar, tira 1d100 y compáralo con la línea de Peligro para comprobar si algo salió mal durante esa década. De ser así, tira en la tabla de Peligros, en la página 245. A continuación, tira 1d10 y compáralo con los resultados de la línea de Resultado para averiguar qué obtuviste durante esa década. A continuación tira en la tabla de Beneficios, Aliados o Cacerías para concretar.

Potencial de Peligro

Prudencia	Precavido		Normal		No Neutral		Arriesgado	
Peligro	10%		25%		50%		75%	
Resultado	**Beneficio**	1	**Beneficio**	1	**Beneficio**	1-2	**Beneficio**	1-5
	Aliado	2	**Aliado**	2	**Aliado**	3-7	**Aliado**	6-7
	Cacería	3	**Cacería**	3-5	**Cacería**	8	**Cacería**	8-9
	Nada	4-10	**Nada**	6-10	**Nada**	9-10	**Nada**	10

Brujos Viejos

Los brujos más viejos fueron creados hace 317 años. Sin embargo, dados los rigores de su trabajo, la mayoría de estos brujos “antiguos” murieron hace tiempo. Tu personaje brujo puede tener entre 50 y 260 años.

“Nada”

Un resultado de **nada** supone que no sucedió nada realmente destacable en esa década de tu vida. Solo rondaste por el mundo, matando monstruos menores aquí y allá.

El Derecho de la Sorpresa

Brujos de todo el mundo comparten un ritual que se remonta a la fundación de su hermandad. Se puede apelar al Derecho de la Sorpresa cuando un patrón o cualquiera a quien se salve de un monstruo dice algo como "¿Cómo puedo pagaros?". El Derecho de la Sorpresa se formula con algo como "Me darás aquello que encuentres en casa y que no te esperas". En los primeros días, esta fórmula probablemente servía para aprovechar embarazos imprevistos y obtener nuevos niños para las Escuelas de Brujos. Sin embargo, el Derecho de la Sorpresa es una apuesta arriesgada que en ocasiones te proporciona algo que no esperas o que no necesitas. Curiosamente, *cualquiera* puede apelar al Derecho de la Sorpresa, que ha sido adoptado por jugadores profesionales y por quienes creen en el destino.

Beneficios

La increíblemente peligrosa vida del brujo puede valerle poderosos aliados y otros beneficios de utilidad. Cuando la tirada de una **década** indique un **beneficio**, tira en la tabla siguiente para obtener los detalles. Todos los beneficios son útiles, pero unos más que otros.

Tirada	Beneficio
1	**Derecho de la Sorpresa** Durante esa década apelaste al Derecho de la Sorpresa. Tira 1d10 para comprobar qué recibiste: 1, un bebé; 2, un perro; 3, un caballo; 4, un arado nuevo; 5, un gato; 6, un barril de cerveza; 7, una joya que vale 1d6x10 coronas; 8, armas por valor máximo de 500 coronas; 9, un buey; 10, una mula.
2	**Romance** Encontraste un amante que supo ver más allá de tus mutaciones y desensibilización. De algún modo lograste establecer un lazo significativo con esa persona. Tira 1d10: 1-6, duró unas semanas; 7-8, duró unos meses; 9-10, sigue adelante, aunque de forma inconstante.
3	**Beneficios Imprevistos** Amasaste una cantidad de dinero sorprendentemente grande aquella década. No solo lograste cubrir el coste de los ingredientes alquímicos y la reparación de tu equipo sino que también guardaste algo de dinero, ahorros de verdad. Recibes 1d10x100 coronas.
4	**Un Noble Te Debe Una** Realizaste una tarea para un noble. Puede que fuera legal o puede que no... en cualquier caso, el noble al que ayudaste te debe un gran favor y sabe que algún día irás a cobrártelo. Puedes reclamar ese favor en cualquier momento pero debe ser algo razonable (a discreción del DJ).
5	**Transmisión de Secretos de Brujo** En tus viajes te encontraste con otro brujo y viajaste con él. Dicho brujo te enseñó y compartió contigo un conocimiento perdido. Recibes un diagrama de brujo: una poción, aceite o extracto a tu elección.
6	**Armado Caballero** En algún punto de aquella década, luchaste con valor para defender un país. Puede que tu intención fuera proteger a alguien o que solo estuvieras en el lugar adecuado en el momento oportuno. Por tu gran hazaña, un rey o reina te nombró caballero. Recibes un +1 a Reputación en un país a tu elección.
7	**Te Relacionaste con Bandidos** Durante una cacería te relacionaste con un grupo de bandidos o scoia'tael. Puede que no estuvieses de acuerdo con sus métodos, pero no les molestaste ni ellos a ti. Incluso compartisteis algún trago. Puedes pedirles un favor cada mes, siempre que sea razonable (a discreción del DJ).
8	**Exploraste unas Ruinas** Tuviste que cazar a un monstruo en unas ruinas grandes y complejas. En el proceso encontraste algo útil. Tira 1d10: 1-2, mejora élfica; 3-4, messer élfico; 5-6, mejora enana; 7-8, ballesta de mano gnómica; 9-10, manto enano.
9	**Un Mago Te Debe Una** Aquella década le hiciste un favor a un mago. Puede que reunieses componentes de monstruos para sus experimentos, que le dejases estudiarte o que incluso capturases un monstruo vivo para él. En cualquier caso, el mago te debe un favor siempre que sea razonable (a discreción del DJ).
10	**Encontraste un Maestro** Estudiaste bajo la tutela de un mentor. Pasaste muchas semanas aprendiendo, practicando y pidiendo indicaciones a tu mentor. Fue una experiencia peculiar. Puedes recibir un +1 a cualquier habilidad de INT o aprender una habilidad de INT nueva a +2.

Aliados

Los brujos no hacen muchos amigos pero, de cuando en cuando, surge un trabajo para alguien o le salvan la vida y les compensan por ello. Puede que los brujos no vean muy a menudo a sus amigos y aliados, dado que siempre están viajando, pero pueden ser muy útiles para sacarte de un apuro. Tristemente, a pesar de los peligros a los que se enfrentan, los brujos sobreviven a la mayoría de sus amigos.

Tirada	Género	Posición	Cómo Os Conocisteis
1	Hombre	Cazarrecompensas	Le salvaste de algo
2	Hombre	Mago	Os conocisteis en una taberna
3	Hombre	Mentor o Maestro	Te salvó de algo
4	Hombre	Amigo de la Infancia	Te contrató para algo
5	Hombre	Artesano	Os quedasteis atrapados juntos
6	Mujer	Antiguo Enemigo	Os visteis obligados a cooperar
7	Mujer	Duque	Le contrataste para algo
8	Mujer	Sacerdote	Os conocisteis borrachos y os llevasteis bien
9	Mujer	Soldado	Os conocisteis estando de viaje
10	Mujer	Bardo	Luchasteis juntos

¿Qué Relación Tenéis?

Tirada	Relación
1-6	Conocidos
7-9	Amigos
10	Compartís un vínculo

¿Está Vivo?

En la vida de un brujo, los amigos pueden ser algo muy apreciado pero, desgraciadamente, el mundo suele arrebatárselos. Cuando hagas un amigo, tira 1d100. Si sacas un 31-100, tu amigo sigue vivo. Si sacas entre 1 y 30, tu amigo está muerto: tira 1d10 para ver cuántas décadas después murió. También puedes tirar en la tabla **¿Cómo Murió?** para determinar cómo pasó.

¿Cómo Murió?

Tirada	Muerte
1-3	Ataque de Bandidos
4-6	Ataque de Monstruo
7-9	Baja de Guerra
10	Muerte Apacible

Amigos Para Siempre

Cualquier amigo vivo al que conozcas desde hace más de ocho décadas es del pueblo antiguo o un mago.



Cacerías Estimulantes

En invierno, los brujos tienden a alojarse en sus fortalezas, prepararse para la primavera, recuperarse de sus heridas y socializar con las únicas personas que les comprenden: otros brujos. Como cualquier grupo de individuos que comparte un oficio, la conversación entre los brujos suele derivar al trabajo (las cacerías de monstruos) y uno de sus pasatiempos favoritos es comparar cacerías y compartir relatos de trabajos especialmente estimulantes.

Cacerías

La principal actividad que ocupa la vida de un brujo es cazar monstruos. Cada brujo caza cientos de monstruos a lo largo de su vida, pero algunas cacerías destacan sobre las demás. Un buen brujo aprende de dichas cacerías. Por cada resultado de **cacería**, tira en las siguientes tablas para determinar sus detalles. Escoge un monstruo dentro de la categoría que obtengas. Aprendiste todo lo posible sobre dicho monstruo y recibes un +2 a todas las pruebas de Formación de Brujo al respecto.

1.- ¿Cuál Era la Presa?

Tirada	Tipo de Monstruo
1	Espectro
2	Maldito
3	Híbrido
4	Insectoide
5	Elemental
6	Relicto
7	Ogroide
8	Dracónido
9	Necrófago
10	Vampiro

2.- ¿Dónde Estaba?

Tirada	Localización
1	Un Bosque
2	Un Edificio
3	Un Edificio Abandonado
4	La Costa
5	Las Montañas
6	Una Ciudad
7	Un Cementerio
8	Una Aldea
9	Un Río
10	Una Cueva

3.- ¿Cómo Acabó?

Tirada	Cómo Acabó
1-2	Cogiste tu dinero y te fuiste
3-4	El patrón se negó a pagar
5-6	El patrón te pagó en especie
7-8	Fue un combate especialmente duro
9-10	Fue un combate sorprendentemente fácil



4.- ¿Hubo Algún Giro Inesperado?

Tirada	¿Giro?
1-4	No
5-10	Sí

4a.- El Giro

Tirada	Giro
1	El monstruo era falso
2	Todo fue una maldición
3	El monstruo ya estaba muerto
4	No era lo que tú creías
5	Tu patrón quería que lo atrapases vivo
6	Tu patrón tenía la culpa de todo
7	El monstruo era inofensivo
8	Era una trampa para capturarte
9	Había cosas que no te habían dicho
10	Un mago estaba detrás de todo

Peligros

1.- Peligro

Tirada	Peligro
1-3	Sucesos
4-6	Heridas
7-10	Enemigos

1b.- Enemigos

Tirada	Género	Posición	Causa	Poder	Situación
1-2	Hombre	Noble	Te difamó	Posición social	Olvidado
3-4	Mujer	Mercenario	Frustraste su plan	Conocimiento	Traicionero
5-6	Hombre	Soldado	Te traicionó	Físico	Violento
7-8	Mujer	Mercader	Mataste a los suyos	Lacayos	Busca venganza
9-10	Hombre	Criminal	Te engañó	Magia	Quiere sangre

1a.- Sucesos y Heridas

Tirada	Suceso	Herida
1	**Deuda** Por daños materiales, partidas de gwent o algo similar has contraído una deuda de 1d10x100 coronas con un establecimiento o casa noble.	**Rodilla Agarrotada (-1 a MOV)** Una horrible herida en la pierna te la destrozó casi sin arreglo. Incluso tras cirugía y un tratamiento a base de pociones de brujo, nunca ha vuelto a ser lo que era.
2	**Se Escapó un Monstruo Racional** Un trol, katakan, hombre lobo u otro monstruo racional que estabas cazando se te escapó y anda suelto. Puede que algún día vuelva a por ti.	**Ojo Dañado (-1 a Advertir/Notar con la Vista)** Normalmente, los brujos son lo bastante raudos como para evitar un golpe letal, pero algunos monstruos son demasiado rápidos. Un impacto en el ojo hace que veas un poco borroso con él.
3	**Adicción** Pasaste tiempos duros y contrajiste una adicción (elige la que quieras). Consulta las reglas de adicción en la página 32 para más información.	**Brazo Agarrotado (-1 a todas las acciones de combate con dicho brazo)** Un golpe devastador en tu brazo te dejó convaleciente tres semanas y con el brazo agarrotado. Sigues pudiendo sostener una espada y luchar, pero la rigidez siempre te incordia.
4	**Encarcelado** Pasaste 1d10 años de aquella década en prisión acusado en falso o quizá por un crimen que realmente sí cometiste.	**Dedos Dañados (No puedes hacer señales con esa mano)** Puede que sea fruto de la tortura o solo un golpe muy desafortunado contra esa mano en un combate, pero tienes los dedos agarrotados y retorcidos.
5	**Acusado en Falso** O alguien quiere librarse de ti o eras un chivo expiatorio. Tira 1d10: 1-3, robo; 4-5, traición; 6-8, asesinato; 9, violación; 10, brujería ilegal.	**Punta de Flecha Clavada (-1 a TCO)** Un tirador te alcanzó y una punta aserrada se te hundió en el cuerpo, alojándose en un músculo. Desde entonces te duele al levantar peso.
6	**Traicionado** Un amigo o amante te ha traicionado. Tira 1d10: 1-3, te chantajearon; 4-7, se reveló un secreto; 8-10, te atacaron.	**Daño Pulmonar (-5 a AGU)** Puede que te apuñalasen un pulmón o que inhalases un gas tóxico. En cualquier caso, tienes los pulmones dañados y respirar con normalidad te cuesta un poco.
7	**Amigo o Amante Muerto** Alguien cercano a ti murió. Tira 1d10: 1-3, le mató un monstruo; 4-6, le ejecutaron; 7-8, le asesinaron; 9-10, le envenenaron.	**Cicatriz Enorme (-2 a Carisma/Seducción)** No es extraño que el cuerpo de un brujo esté cubierto de cicatrices. Sin embargo, tú has sufrido un golpe que te ha desfigurado la cara.
8	**Proscrito en un Reino** Te declararon proscrito en un país por tus atroces actos contra el mismo o bajo falsa acusación. En dicho reino, la guardia te busca.	**Nariz Dañada (-2 a Rastrear mediante el Olfato)** Una serie de puñetazos en la cara en peleas de taberna (o acaso un gas tóxico) te han dañado la nariz y casi te impiden rastrear mediante el olfato.
9	**Manipulado** Te manipularon para que renunciases a tu neutralidad. Tú decides cómo sucedió pero todo el que conozca tu reputación sabe que no eres neutral.	**Daño por Veneno (-5 a PV)** Las toxinas que una vez atravesaron tu cuerpo dejaron un entramado de venas ennegrecidas en torno a la herida y debilitaron tu cuerpo.
10	**Maldito** Pesa sobre ti una maldición. Esta queda en manos del DJ, que también decidirá cómo puedes ponerle fin. Sin embargo, no tiene por qué decírtelo.	**Medio Sordo (-1 a Advertir/Notar con el Oído)** Muchos monstruos lanzan mortíferos ataques sónicos. Tuviste la suerte de sobrevivir a uno, pero tus oídos nunca serán lo que eran.

Mortandad de Enemigos

Al igual que sucede con los aliados, un brujo también tira para comprobar si sus enemigos han sobrevivido al paso de los años. Tira 1d100. Con un 1-30, tu enemigo murió en algún momento. Tira 1d10 para determinar cuántas décadas pasaron hasta su muerte y luego tira en la tabla siguiente para ver qué le sucedió.

¿Cómo Murió?

Tirada	Muerte
1-3	Baja de Guerra
4-6	Tú le mataste
7-9	Ataque de Monstruo
10	Muerte Apacible

La Neutralidad de un Brujo

No existe un "código de los brujos" pero lo cierto es que prefieren permanecer neutrales. Así que normalmente un brujo mentirá y dirá que implicarse en cuestiones no relacionadas con monstruos va en contra de su código. Durante siglos, los brujos han empleado esta excusa y suele funcionar. Esto les permite dedicarse a su labor y largarse sin tener que preocuparse de que les involucren en la política local.

Equipo de Brujo



Perfiles de Equipo

A lo largo de esta sección, encontrarás perfiles de armas, diagramas, fórmulas... para interpretar la información que se ofrece en estos perfiles, consulta la sección "Armas" en el *Capítulo 3: Equipo*. Para interpretar las recetas y los símbolos de las sustancias alquímicas, consulta la sección "Sistema de Alquimia" en el *Capítulo 5: Artesanos y Alquimistas*.

Los brujos son cazadores de monstruos consumados, con la formación y las mutaciones necesarias para cazar cualquier monstruo que camine bajo el sol o bajo la luna. Pero solo un loco intentaría derrotar monstruos sin las herramientas adecuadas. En sus pocos siglos de existencia, las Escuelas de Brujos han desarrollado muchas herramientas para cazar a sus bestiales presas, desde pociones mutágenas a venenos letales que untar en sus espadas. Desgraciadamente para el hombre de a pie, muchas de estas creaciones alquímicas son inútiles para alguien que no se haya sometido a las pruebas para convertirse en brujo. Sin embargo, aún más lamentable es el hecho de que muchas de estas herramientas se han perdido. Con los asedios a las fortalezas de los brujos y su casi extinción, muchos de sus secretos han quedado enterrados. La información que antes intercambiaban libremente las Escuelas está ahora oculta en ruinas o junto a los cadáveres de brujos repartidos por el Continente. Muchos dan por perdidos los secretos de estos brujos pero otros, incluyendo los brujos supervivientes, se embarcan en peligrosas expediciones en busca de estos secretos, fórmulas o diagramas de herramientas perdidas hace mucho tiempo.

Recuerda que todo el equipo presentado en esta sección es *más que raro*. Estos objetos y fórmulas solo deberían obtenerse como recompensas de misiones o tras buscarlas intencionadamente.

Espadas de Brujo

A día de hoy, los brujos son los únicos guerreros que llevan habitualmente espadas de plata o de acero de meteorito. Aunque algunos diseños de armas emplean meteoritos, no son de uso habitual, y las armas de plata suelen elaborarse por encargo para una persona o suceso concretos. Las espadas de un brujo son casi parte de su persona y probablemente nunca veas un brujo sin sus dos características espadas.

Nombre	Tipo	PA	Daño	Fiab.	Manos	Efecto	CD	Mej.	Peso
Espada de Acero de Brujo	C/P	+0	4d6+2	15	2	Perforante, Meteorítica	I	2	2,5
Espada de Plata de Brujo	C/P	+0	1d6+2	10	2	Plata (+3d6)	I	2	1,5

Pociones de Brujo

Las amplias mutaciones a las que se somete un brujo le proporcionan tolerancia a potentes pociones. Estas pociones se componen de una gran variedad de ingredientes alquímicos y suelen ser bastante fáciles de preparar. Sin embargo, son letalmente tóxicas para quienes no hayan recibido las mutaciones que le convierten a uno en brujo. En otro tiempo, muchas personas murieron al beber pociones de brujo que habían arrebatado a los cadáveres de estos.

Cada poción (así como los extractos) tiene una **toxicidad**. Este valor indica lo peligroso que es para un brujo tomar dicha poción. Mientras la suma de la toxicidad de todas las pociones tomadas sea igual o inferior a 100%, no habrá efectos secundarios. Si la suma supera el 100%, el brujo queda **envenenado** hasta que reduzca el valor de toxicidad por debajo de 100% o supere una prueba de Resistencia con DO 18, lo que también hace que el efecto de la última poción tomada concluya de inmediato. La toxicidad de una poción (o extracto) solo se aplica mientras duren los efectos de la misma.

Nombre	Efecto	Duración	Tox.
Bosque de Maribor	Cada vez que recibas un dado de adrenalina, recibes uno adicional.	15 asaltos	50%
Búho Real	Cada vez que realices una acción de Recuperarse para obtener AGU, recibes 2 puntos de AGU adicionales.	20 asaltos	50%
Filtro de Petri	+2 a Lanzar Hechizos, Urdir Maleficios y Elaborar Rituales.	15 asaltos	75%
Gato	No sufres penalizadores por luz tenue. Además, no se te puede hipnotizar y recibes un +2 para detectar ilusiones.	2 horas	25%
Golondrina	Regenera 3 PV por asalto. En los asaltos en que sufras un impacto no te regeneras. Esta curación no es acumulativa con otras dosis de esta poción.	20 asaltos	50%
Luna Llena	+30 PV temporales mientras dure el efecto. Este efecto no es acumulativo.	½ hora	75%
Miel Blanca	Elimina la toxicidad y anula los efectos de todas las pociones.	N/A	N/A
Orca	Aumenta en un 50% tu capacidad para contener la respiración y niega los penalizadores a visión por estar bajo el agua.	½ hora	25%
Oropéndola	Te inmuniza a **venenos** y neutraliza cualquier veneno que se encuentre en tu organismo. No anula el envenenamiento por acumulación de Toxicidad ni pone fin a los efectos de las pociones.	½ hora	50%
Sangre Negra	La sangre del tomador envenena a cualquier criatura que la beba, lo que le causa 3 puntos de daño por asalto hasta que supere una prueba de Resistencia con DO 20. Además, la criatura se ve obligada a alejarse 2 m.	20 asaltos	25%
Trueno	+3 al daño con todos los ataques físicos.	15 asaltos	75%
Ventisca	+4 a REF tras matar a un enemigo. Matar más enemigos no aumenta el bonificador, que se mantiene hasta que termine el efecto de la poción.	10 asaltos	75%

Medallones de Brujo

Los medallones de brujo son pequeños colgantes de plata que penden del cuello de un brujo. Cuando se acercan a 20 metros o menos de un monstruo, maldición o hechizo que se esté lanzando en ese momento, el medallón vibra de forma casi imperceptible, lo que alerta al brujo.

Daño por Plata

Las armas de plata no conservan bien el filo y suelen ser más ligeras que sus contrapartidas de acero. Así pues, hacen mucho menos daño. Por otro lado, contra monstruos causan **Daño por Plata**. Cuando golpeas a un monstruo con un arma de plata no solo haces el daño normal de dicha arma sino que sumas el daño que se indica en su efecto **Plata**.

No-Brujos

Los personajes que no sean brujos pueden tomar extractos y pociones de brujo. Sin embargo, deben realizar de inmediato una prueba de Resistencia con DO 18. Si la superan, la poción o extracto surte efecto. De lo contrario, quedan envenenados y no reciben los beneficios de la poción o extracto.

Peso

Todas las pociones, aceites, extractos y mutágenos tienen un peso de 0,5 kg.



Aceites para Espada

Los aceites para espada son una parte indispensable del arsenal de un brujo. En su mayoría son solo una pasta hecha con grasa animal y hierbas, pero cada receta sirve para enfrentarse contra un tipo específico de monstruo. Las sustancias alquímicas empleadas en los aceites para espada son muy tóxicas para el tipo de monstruo para el que están diseñados, lo que permite al brujo causar una gran cantidad de daño adicional sin tener que llevar un arma más pesada o arriesgarse atacando a puntos vitales.



Nombre	Efecto
Aceite para Bestias	+5 al daño contra bestias
Aceite para Dracónidos	+5 al daño contra dracónidos
Aceite para Elementa	+5 al daño contra elementa
Aceite para Espectros	+5 al daño contra espectros
Aceite para Híbridos	+5 al daño contra híbridos
Aceite para Insectoides	+5 al daño contra insectoides
Aceite para Malditos	+5 al daño contra malditos
Aceite para Necrófagos	+5 al daño contra necrófagos
Aceite para Ogroides	+5 al daño contra ogroides
Aceite para Relictos	+5 al daño contra relictos
Aceite para Vampiros	+5 al daño contra vampiros
Veneno del Ahorcado	+5 al daño contra humanoides

Rodolf habla de los Extractos

Una vez vi un extracto de brujo en acción. Una visión acojonante de verdá. No parece mucho desde afuera, pero joder si no hace que los brujos entoavía den más miedo del que ya dan. Condenámente impresionante pa un frasquito de licor, trozos de monstruo y yerbajos, fijo que sí.

~Rodolf Kazmer

Extractos de Brujo

Los extractos son mucho más escasos entre los brujos; algunos creen que se descubrieron en un punto posterior de la historia de los brujos o que sus recetas se perdieron antes y que apenas se han redescubierto hace poco. Los extractos permiten a un brujo mutar todavía más su cuerpo de manera temporal para obtener capacidades en función del mutágeno que absorban. Todos los extractos tienen una toxicidad del 75% y una duración de 30 minutos.

Nombre	Efecto
Arachas	Por cada 10 puntos de **EST** que tengas libres, recibes +2 CP en todas las localizaciones.
Bruja Sepulcral	Regeneras 2 PV por cada enemigo que mates en combate. Este bonificador dura hasta el final del combate.
Dama del Mediodía	Recibes inmunidad a **Aturdimiento** y **Ceguera** y no puedes quedar **postrado**.
Demonibestia	Tu **EST** se duplica.
Grifo	Cada vez que sufras más de 5 puntos de daño recibes +2 PV. Estos PV adicionales se acumulan.
Hombre Lobo	Correr durante largos periodos de tiempo no consume tu AGU.
Katakan	Recibes un +3 a las tiradas para determinar la localización de heridas críticas.
Nekker	Tu montura nunca se desboca y recibes un +3 a las pruebas de Montar y Atletismo.
Trol	Regeneras 5 PV por asalto.
Wyverno	Cada vez que golpees con éxito recibes +1 al daño en tus próximos ataques. Este efecto se acumula y dura hasta el final del combate o hasta que sufras daño.



Elaborar Equipo de Brujo

El equipo de brujo debe fabricarse (salvo que se encuentre junto al cuerpo de un brujo muerto). Las fórmulas y diagramas siguientes son valiosos tesoros que se deben obtener mediante búsquedas o recibir como recompensa de misiones importantes. Una vez que poseas la receta, puedes elaborar el objeto con normalidad. Sin embargo, a diferencia de otros objetos, muchas de las fórmulas de los extractos y aceites requieren ingredientes concretos.

Diagrama de Medallón de Brujo

Nombre	DO de Artesanía	Tiempo	Componentes	Inversión
Medallón de Brujo	15	4 horas	Plata (x1), ver nota al margen	469

Diagramas de Espada de Brujo

Nombre	DO de Artesanía	Tiempo	Componentes	Inversión
Espada de Acero de Brujo	18	9 horas	Acero (x3), Ácido de grabar (x2), Cuero (x2), Grasa lubricante (x1), Hilo (x1), Madera endurecida (x2), Meteorito (x2), Piedra de afilar (x2)	507
Espada de Plata de Brujo	19	10 horas	Acero (x1), Ácido de grabar (x1), Cuero (x2), Grasa lubricante (x1), Madera endurecida (x2), Piedra de afilar (x2), Plata (x4)	498

Fórmulas de Pociones de Brujo

Nombre	DO de Alquimia	Tiempo	Sustancias
Bosque de Maribor	18	½ hora	
Búho Real	16	½ hora	
Filtro de Petri	16	½ hora	
Gato	16	½ hora	
Golondrina	16	½ hora	
Luna Llena	20	½ hora	
Miel Blanca	16	½ hora	
Orca	18	½ hora	
Oropéndola	16	½ hora	
Sangre Negra	20	½ hora	
Trueno	18	½ hora	
Ventisca	18	½ hora	

Fabricar Medallones

Los Medallones de Brujo son relativamente fáciles de fabricar ya que son solo plata moldeada. Pero se deben elaborar de una manera muy concreta y siempre debe hacerlo un mago. Un mago puede fabricar un medallón con una unidad de plata pero luego debe llevarlo a un Lugar de Poder para que absorba magia. Después de dejarlo en dicho Lugar de Poder durante una hora, ya funciona como medallón de brujo. Mientras se esté infundiendo un medallón, no se pueden obtener otros beneficios del Lugar de Poder.

Brandon Habla de las Fórmulas de Brujo

La lucha de los brujos contra los relictos implica una cantidad abrumadora de fórmulas, pociones, aceites y extractos. Aunque la Prueba de las Hierbas que da lugar a un brujo es alto secreto, los brujos elaboran y/o adquieren un surtido de sustancias de naturaleza alquímica o mágica (o ambas, supongo). Por lo que sé, la mayoría de dichas sustancias vuelven a uno más resistente, más fuerte, más rápido y otras cosas que uno pudiera necesitar para enfrentarse a monstruos en combate singular. He oído hablar de una poción que puede volver tu sangre ponzoñosa para las criaturas chupasangres. Los aceites se aplican a las espadas para potenciar su efectividad y volverlas más letales. Nunca he visto un libro sobre estas pociones, por lo que no sé si los brujos anotan o no estas cosas.

~Brandon de Oxenfurt

Adquirir Mutágenos

Hacerse con un mutágeno no es moco de pavo. ¡Je! Tace falta un peazo del monstruo que tiene un montón de... bueno, Brandon fijo que conoce una palabra pa eso. En to caso, ha de tener mucha esencia de monstruo o algo asín. Como un órgano o algo. Por lo que tengo entendío no siempre es la misma, asín que tiés que rebuscar. Los brujos están entrenaos en cómo encontrar los mejores mutágenos. Transporté unos cuantos tarros de mutágenos pa una maga amiga mía. Un capazo de tarritos llenos de trozos dórgano que flotaban en un líquido conservador, sellaos con cera. Pa ser franco, no sé bien qué hizo con ellos, pero prefiero no saberlo. ¡Je! Yo me saqué lo mío.

~Rodolf Kazmer

Fórmulas de Aceites para Espada

Los aceites de brujo combinan determinados ingredientes alquímicos con una lechada de sebo de perro. Para crear un aceite para espada, debes poseer todos los componentes que se indican a continuación, así como 1 unidad de sebo de perro en la que mezclar los ingredientes.

Nombre	DO de Alquimia	Tiempo	Sustancias
Aceite para Bestias	14	15 minutos	
Aceite para Dracónidos	16	15 minutos	
Aceite para Elementa	16	15 minutos	
Aceite para Espectros	16	15 minutos	
Aceite para Híbridos	16	15 minutos	
Aceite para Insectoides	14	15 minutos	
Aceite para Malditos	16	15 minutos	
Aceite para Necrófagos	16	15 minutos	
Aceite para Ogroides	15	15 minutos	
Aceite para Relictos	16	15 minutos	
Aceite para Vampiros	16	15 minutos	
Veneno del Ahorcado	16	15 minutos	

Fórmulas de Extractos de Brujo

Los extractos de brujo se crean a partir de material mutagénico que se encuentra en el cuerpo de un monstruo. Al crear un extracto, debes combinar todos los ingredientes que se indican a continuación con 1 unidad de mutágeno obtenido del monstruo correspondiente y 1 botella de licor fuerte.

Nombre	DO de Alquimia	Tiempo	Sustancias
Arachas	16	½ hora	
Bruja Sepulcral	16	½ hora	
Dama del Mediodía	18	½ hora	
Demonibestia	18	½ hora	
Grifo	16	½ hora	
Hombre Lobo	18	½ hora	
Katakan	16	½ hora	
Nekker	14	½ hora	
Trol	18	½ hora	
Wyverno	18	½ hora	

Mutágenos

Los brujos son capaces de hacer mutar todavía más sus cuerpos incorporando **mutágenos** obtenidos de los monstruos que matan. Tras matar a un monstruo, un brujo puede realizar una prueba de Formación de Brujo con DO 16 para encontrar la parte de la bestia con más propiedades mutágenas y extirparla. Eso es un mutágeno y, tratándolo un poco, se puede emplear para mutar.

Cuando un brujo decide consumir un mutágeno, debe dedicar 1 hora a procesar el mutágeno y consumirlo. Se requiere una prueba de Alquimia (con la DO indicada a continuación) por parte del brujo o de otro miembro de la compañía. Tras tratar y consumir el mutágeno, el cuerpo del brujo lo asimila y obtiene permanentemente todos sus efectos. El cuerpo de un brujo puede recibir los beneficios de 2 mutágenos, cuyos efectos no se pueden revertir.

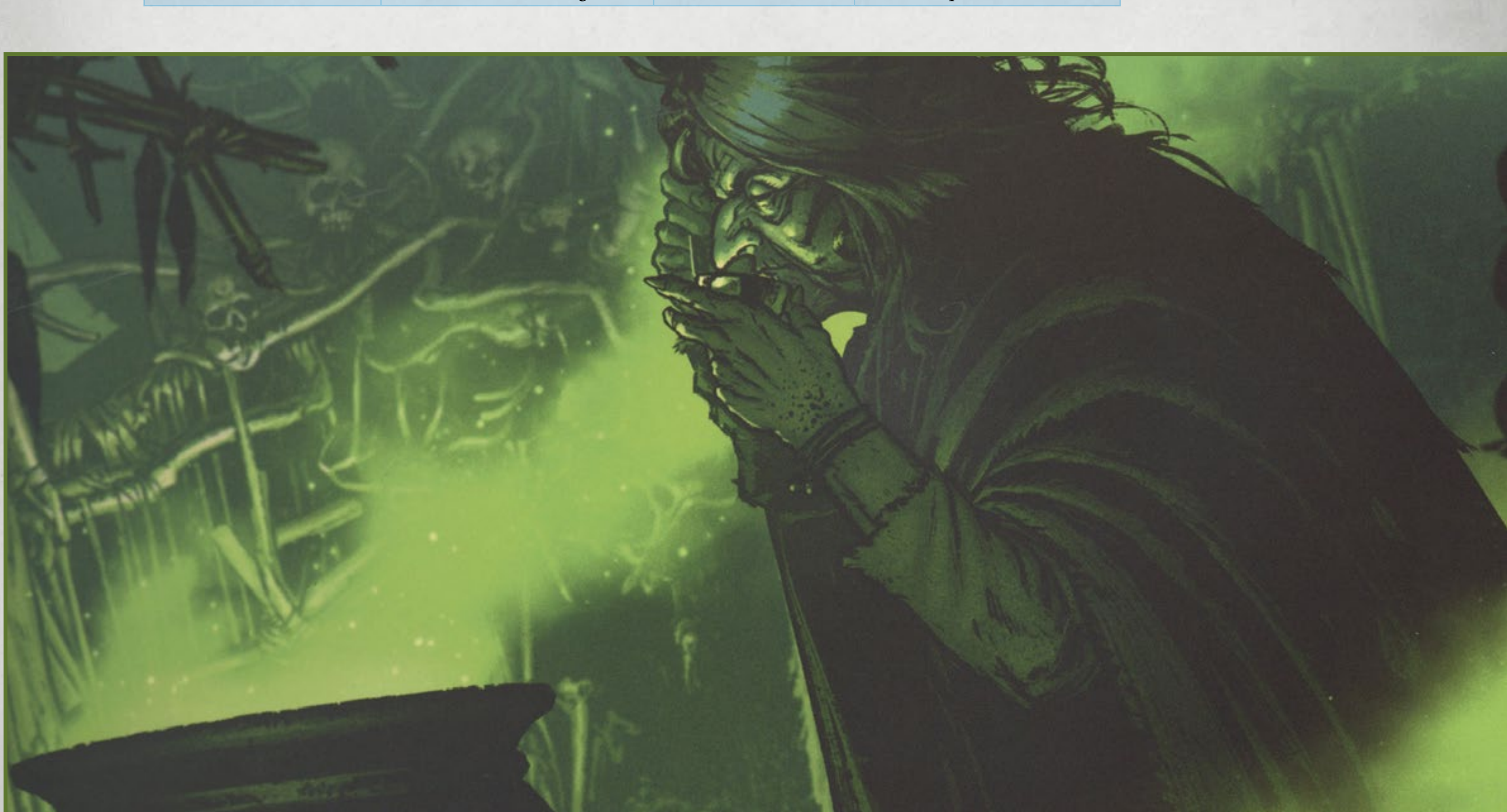
Fuente del Mutágeno	Efecto	DO de Alquimia	Mutación Menor
Mutágenos Rojos			
Grifo	+2 al daño en cuerpo a cuerpo	18	Plumas
Hombre Lobo	+3 al daño en cuerpo a cuerpo	20	Crecimiento acelerado de pelo
Katakan	+1 a REF	22	Desproporción, escualidez
Nekker	+1 al daño en cuerpo a cuerpo	15	Calvicie y piel gris
Wyverno	+3 al daño en cuerpo a cuerpo	20	Piel rugosa

Fuente del Mutágeno	Efecto	DO de Alquimia	Mutación Menor
Mutágenos Verdes			
Arachas	+5 PV	18	Fluidos corporales verdes
Bruja Sepulcral	+5 PV	18	Lengua larga y gris
Dama del Mediodía	+10 PV	20	Piel seca y apergaminada
Demonibestia	+1 a TCO	22	Pequeños cuernos de venado
Trol de Roca	+10 PV	20	Postura encorvada

Fuente del Mutágeno	Efecto	DO de Alquimia	Mutación Menor
Mutágenos Azules			
Gólem	+2 a umbral de Vigor	18	Protuberancias duras
Sirena	+1 a Umbral de Vigor	15	Pequeñas aletas

Mutar

Los que no son brujos son totalmente incapaces de emplear mutágenos. Si lo intentan no reciben sus beneficios, quedan inmediatamente **envenenados** y deben superar una prueba de Resistencia con DO 18 (o se debe realizar sobre ellos una prueba de Primeros Auxilios con DO 18) para anular los efectos del veneno. Un mago con **Mutación** puede mutar a un sujeto pero, aunque tenga éxito, este sufrirá la **mutación menor** asociada al mutágeno en cuestión. Estas mutaciones menores suelen poder ocultarse pero, si alguien descubre que el individuo es un mutante, su Estatus Social pasará a ser **Odiado y Temido**. Si el intento falla, el cuerpo del sujeto rechaza el mutágeno. No solo entrará en Estado Mortal, sino que el mutágeno alterará su cuerpo visiblemente, lo que cambiará en todo caso su Estatus Social a **Odiado y Temido**. Esta forma mayor de mutación no se puede ocultar.





Experimentos, Runas y Reliquias

Hace mucho tiempo, el dragón Ostreverg atacó y saqueó el sagrado templo de Freya, en las islas Skellige. Tres hermanos, los hijos del cacique, juraron recuperar las reliquias de la diosa. Las sacerdotisas les proporcionaron los antiguos diagramas de tres armaduras sagradas, que los protegerían de las formidables garras de la bestia y de sus bocanadas de fuego. El herrero Sigur Ironlord se encargó de forjar las armaduras.

~Leyenda del Blasfemo, *Witcher 2: Assassins of Kings*

Con el paso del tiempo, ha habido una increíble cantidad de avances tanto en el plano mágico como en el científico. Muchos sirven al bien de la sociedad, como las plantas depuradoras y los sistemas de seguridad mágicos. Por otro lado, muchos de estos avances tecnológicos han llevado la guerra a un nivel de letalidad inusitado y aún más temible. Al mismo tiempo, exploradores, aventureros y eruditos descubren antiguos secretos del pasado. Gran parte de esta tecnología mágica y de estos objetos míticos se consideraban perdidos para siempre o meramente legendarios, inventados para dar dramatismo a los relatos épicos y las sagas.

Tecnología Experimental

En los últimos años, la introducción de compuestos químicos como el polvo de Zerrikania y el polvo de Stammelford han llevado a nuevos avances en materia militar. Muchos grupos pequeños han empezado a usar estas nuevas armas pese a su naturaleza impredecible y que conllevan un mayor riesgo potencial. Aunque la mayoría de estos objetos se pueden adquirir, son costosos y solo suelen encontrarse en el mercado negro o en manos de científicos de grandes ciudades.

Runas y Glifos

Hace muchos años, los eruditos descubrieron una antigua tecnología mágica que muchos creen que fue desarrollada por los elfos de antaño. Estas piedras con runas y glifos poseen un poder intrínseco que permite que un arma o armadura se imbuya con capacidades mágicas muy diversas. Últimamente las runas y glifos se han vuelto más comunes y ahora se pueden encontrar en mercados de las grandes ciudades (normalmente a precios desorbitados).

Armas y Armaduras Reliquia

Muchos aspectos de la magia siguen fuera del alcance de la comprensión académica. Uno de dichos aspectos lo componen las reliquias. Por alguna razón, las armas y armaduras que presencian acontecimientos dramáticos, intensos o potencialmente letales, desarrollan en ocasiones un aura mágica propia y se vuelven mucho más peligrosas y poderosas que otros objetos de la misma factura o modelo. Estas reliquias son raras y suelen estar perdidas, pero resultan asombrosas.

Pruebas de Saber

Cuando los jugadores encuentren una reliquia pueden optar por realizar una prueba de Cultura con la DO indicada en el perfil de la reliquia. Si la superan, conocen su historia y, en teoría, sus capacidades. Si la fallan, no tienen ni idea de qué reliquia es ni de lo que hace.

Perfiles de Equipo

A lo largo de este capítulo encontrarás perfiles de armas, armaduras, diagramas, fórmulas... para interpretar la información que se ofrece en estos perfiles, consulta las secciones “Armas” y “Armaduras” en el *Capítulo 3: Equipo*. Para interpretar los símbolos de las sustancias, consulta la sección “Sistema de Alquimia” en el *Capítulo 5: Artesanos y Alquimistas*.

Tecnología Experimental

Con la difusión por todo el Continente de la fórmula del polvo de Zerrikania, diversos grupos militares, e incluso comandos scoia'tael, han adoptado el uso de nuevos productos alquímicos (a los que se llama en conjunto "bombas"). Estas bombas tienen una capacidad destructiva enorme pero también han demostrado ser peligrosas para el usuario y sus aliados si se emplean de forma inadecuada. Las trampas también incorporan nuevas tecnologías, como capacidades explosivas y agentes alquímicos congelantes. Los flecheros han llegado incluso a aplicar estas nuevas tecnologías a su negocio, elaborando saetas explosivas y flechas que se dividen en pleno vuelo, entre otras cosas. Estas creaciones siguen en una fase muy poco avanzada: probablemente solo las encontrarás a la venta en grandes ciudades o en manos de compañías de mercenarios muy poderosas.

Tecnología Experimental

Como no hace mucho tiempo que existen, estas fórmulas y diagramas son muy concretos y no dejan margen a la improvisación. Su propia naturaleza también hace que ver en acción estos nuevos inventos sea mucho menos común.

Bombas

Nombre	Tipo	Alc.	Daño	Efecto	Precio
Bejín del Demonio	E	4 m	N/A	Veneno (100%). Bejín del Demonio causa el doble del daño de veneno normal.	138
Bomba de Dimerita	E	8 m	N/A	Impide el uso de magia en la zona durante 20 asaltos.	333
Colmena	P	4 m	7d6	Fuego (25%)	159
Estrella Danzante	E	4 m	5d6	Fuego (100%)	162
Polvo Lunar	E	8 m	N/A	Toda criatura invisible o intangible se vuelve visible y tangible durante 20 asaltos. También impide que los monstruos se regeneren o transformen.	199
Simún	A	4 m	N/A	Todo el que se encuentre en el área de la explosión queda cegado 6 asaltos y debe realizar una tirada de salvación contra aturdimiento aplicando un -2 al número objetivo.	147
Sueño de Dragón	E	8 m	N/A	Libera una nube de gas inflamable que se extiende en una dirección aleatoria durante 3 asaltos antes de disiparse. Si se enciende algún fuego en esta nube, explota: todo el que se encuentre en su interior sufre 5d6 puntos de daño y tiene un 75% de posibilidades de prenderse fuego.	177
Viento del Norte	E	4 m	N/A	Toda criatura en el radio de la explosión queda congelada hasta que supere una prueba de proezas con DO 18, reciba un golpe o pasen 8 asaltos. Atacar a un objetivo congelado causa 2d6 puntos de daño adicionales.	177

Peso

Todos los objetos de la sección Tecnología Experimental tienen un peso fijo en función de su tipo:

- Todas las bombas pesan 1 kg.
- Todas las trampas pesan 2 kg.
- Todos los tipos de munición pesan 0,1 kg por proyectil.

Trampas

Nombre	Tipo	Alc.	Daño	Efecto	Precio
Conflagración	E	4 m	5d6	Fuego (75%)	121
Desgarradora	C	4 m	5d6	Todo el que esté en el área de efecto sufre daño y tiene un 80% de sufrir sangrado.	111
Furia	E	8 m	N/A	Todo el que esté en el área de efecto debe realizar una prueba de Resistencia con DO 18 o empezará a luchar contra el individuo más cercano hasta que supere dicha prueba.	114
Invierno de Talgar	E	4 m	N/A	Todo el que esté en el área de efecto queda congelado hasta que supere una prueba de Proezas de Fuerza con DO 18, reciba un golpe o pasen 8 asaltos. Atacar a un objetivo congelado causa 2d6 puntos de daño adicionales.	126
Marcadora	E	8 m	N/A	Cubre a quienes estén en el área de efecto con pintura de colores vivos y un intenso olor que se puede percibir a más de un kilómetro y medio de distancia. El efecto de esta sustancia dura un día y proporciona un +5 a las pruebas para ver/rastrear al objetivo.	57
Mordedora	P	4 m	7d6	N/A	144

Limpiar Pintura

Si uno llega a un gran cuerpo de agua o a un río, puede limpiarse la pintura de una trampa marcadora. Cuesta 3 asaltos completos y reduce el bonificador para rastrear a un +2. El olor no se puede eliminar pero aplicarse perfume o colonia o rodar por el barro también reducirá el bonificador para rastrear a +2.

Munición

Nombre	Tipo	Efecto	Precio
Dividida	P	La munición dividida se compone de varias saetas o flechas atadas. Al disparar, la atadura se rompe y la munición se dispersa. Por cada punto por el que superes la tirada de defensa del objetivo (máximo, 3) causas el daño normal en una localización al azar.	54
Explosiva	E	La munición explosiva incluye un pequeño vial de sustancias químicas altamente reactivas. Cuando impacta, el vial se rompe, lo que causa una explosión que daña todas las localizaciones de todo el que se encuentre a 2 m del punto de impacto.	108
Rastreadora	P	La munición rastreadora está impregnada de un líquido oloroso que es fácil de captar mediante el olfato. Mientras permanezca clavada en el objetivo no se requiere ninguna tirada para seguir su rastro, siempre que haga menos de medio día que el objetivo haya pasado por el lugar.	22

Fabricar Objetos

Elaborar cualquiera de las recetas experimentales lleva ½ hora.

Fórmulas de Bombas

Nombre	DO de Artesanía	Componentes	Inversión
Bejín del Demonio	16	Arcilla de río (x2), Cera (x1), Moho verde (x2), Pétalos de ginatia (x2), Polvo de Zerrikania (x1)	92
Bomba de Dimerita	20	Arcilla de río (x2), Cera (x1), Optima mater (x1), Mineral Brillante (x1), Polvo de Zerrikania (x1)	222
Colmena	20	Arcilla de río (x2), Cera (x1), Hierro (x1), Ojo de cuervo (x2), Polvo de Zerrikania (x1)	106
Estrella Danzante	20	Arcilla de río (x2), Azufre (x2), Cera (x1), Pétalos de eléboro (x2), Polvo de Zerrikania (x1)	108
Polvo Lunar	16	Arcilla de río (x2), Azufre (x1), Cera (x1), Polvo de Zerrikania (x1), Solución de azogue (x1)	133
Simún	18	Arcilla de río (x2), Celidonia (x2), Cera (x1), Fósforo (x2), Polvo de Zerrikania (x1)	98
Sueño de Dragón	16	Arcilla de río (x2), Cera (x1), Fósforo (x2), Polvo de Zerrikania (x1), Raíz de malagueta (x2)	118
Viento del Norte	20	Agua ducal (x2), Arcilla de río (x2), Cera (x1), Polvo de Zerrikania (x1), Verbena (x2)	118

Diagramas de Trampas

Nombre	DO de Artesanía	Componentes	Inversión
Conflagración	18	Arcilla de río (x2), Cera (x2), Embrión de endriago (x1), Hilo (x2), Madera (x2)	81
Desgarradora	16	Carbón (x1), Extracto venenoso (x1), Hilo (x3), Lino (x1), Madera (x3), Piedra (x2)	74
Furia	16	Aceite (x4), Arcilla de río (x2), Corazón de nekker (x1), Hilo (x5), Madera (x3)	76
Invierno de Talgar	18	Esencia de agua (x1), Hilo (x4), Madera (x3), Setas sewant (x1)	84
Marcadora	14	Azufre (x1), Ceniza (x1), Hilo (x1), Madera (x1), Pétalos de ginatia (x1)	38
Mordedora	16	Hierro (x1), Hilo (x5), Madera (x7), Polvo de Zerrikania (x1)	96

Diagramas de Munición

Nombre	DO de Artesanía	Componentes	Inversión
Dividida (x5)	18	Acero (x2), Arcilla de río (x2), Hilo (x3), Lino de doble trenzado (x1), Madera endurecida (x2), Plumas (x3)	181
Explosiva (x5)	20	Aceite (x1), Acero oscuro (x2), Arcilla de río (x3), Cera de ogro (x4), Madera endurecida (x1), Plumas (x1), Polvo de Zerrikania (x4)	362
Rastreadora (x5)	14	Acero (x1), Hierbas para curtir (x2), Madera endurecida (x1), Plumas (x1), Resina (x1)	76

Brandon Habla de las Runas

Las runas mágicas se pueden aplicar a cualquier filo que cuente con una superficie plana lo bastante grande como para alojarlas. Estas hojas suelen ser caras o intrínsecamente mágicas. La runa se presenta como un grabado en una piedra. Para activar el símbolo, se debe grabar dicho símbolo en un arma, desmenuzar la piedra e incrustar el polvo resultante en la runa grabada.

~Brandon de Oxenfurt

Bonificadores de Glifos

Cuando lances magia mientras lleves un glifo, escoges el bonificador que se aplica al hechizo.

Runas y Glifos

Las runas y glifos son una forma de magia muy poco común en nuestros días pero que se usó con frecuencia en otros tiempos. El proceso implica grabar runas y glifos mágicos en armas y armaduras para imbuirlas con efectos mágicos. Desgraciadamente, el procedimiento para elaborar piedras rúnicas y glifos que imbuyan este poder se perdió hace tiempo. Ahora, estos accesorios mágicos son tesoros escasos y muy buscados. Cuando tengas una piedra rúnica o glifo puedes grabarlo en cualquier arma o armadura que tenga un espacio de mejora disponible. Una vez grabada, no se puede retirar de dicho elemento. Cada piedra solo se puede usar una vez antes de que pierda su poder.

Runas (Armas)

Nombre	Efecto	Peso	Precio
Chernobog	Tira 1d6 cuando tu arma vaya a sufrir daño. Con un resultado de 4-6, el arma no sufre daño.	0,5	575
Dazhbog	Fuego (30%)	0,5	600
Devana	Sangrado (30%)	0,5	575
Morana	Envenenamiento (30%)	0,5	575
Perun	Cada vez que recibas un dado de adrenalina, recibes un dado adicional.	0,5	575
Stribog	Desequilibrio (30%)	0,5	500
Svarog	Perforante	0,5	600
Triglav	Aturdimiento (-1)	0,5	575
Veles	Foco Mayor	0,5	600
Zoria	Congelación (30%)	0,5	550

Glifos (Armaduras)

Nombre	Efecto	Peso	Precio
Glifo de Agua	Mientras lleves esta armadura, puedes aumentar en 3 la DO de las pruebas provocadas por tus hechizos o aumentar en 1d6 el daño causado por tus hechizos. Solo se aplica a hechizos de agua.	0,5	575
Glifo de Aire	Mientras lleves esta armadura, puedes aumentar en 3 la DO de las pruebas provocadas por tus hechizos o aumentar en 1d6 el daño causado por tus hechizos. Solo se aplica a hechizos de aire.	0,5	575
Glifo de Fuego	Mientras lleves esta armadura, puedes aumentar en 3 la DO de las pruebas provocadas por tus hechizos o aumentar en 1d6 el daño causado por tus hechizos. Solo se aplica a hechizos de fuego.	0,5	575
Glifo de Magia	Mientras lleves esta armadura, puedes aumentar en 3 la DO de las pruebas provocadas por tus hechizos o aumentar en 1d6 el daño causado por tus hechizos. Solo se aplica a hechizos de elemento mixto.	0,5	575
Glifo de Tierra	Mientras lleves esta armadura, puedes aumentar en 3 la DO de las pruebas provocadas por tus hechizos o aumentar en 1d6 el daño causado por tus hechizos. Solo se aplica a hechizos de tierra.	0,5	575

Reliquias

Las reliquias son los objetos más escasos (y peligrosos) de *The Witcher, el juego de rol*, y deberían concederse a los jugadores únicamente al final de una misión importante o tras terminar con una gran amenaza. Dicho esto, una persona con un arma súper poderosa sigue pudiendo morir a manos de un puñado de nekkers si no tiene cuidado, por lo que no debe preocuparte que te arruinen la partida.

Las reliquias son leyendas hechas realidad que se remontan a acontecimientos importantes y son piezas centrales de historias épicas o desgarradoras. Tus jugadores siempre deberían tener presente que el arma que empuñan o la armadura que llevan ocupa un lugar en la historia. Recuerda siempre que la ubicación de una reliquia no solo debería impresionar, sino también hacer alusión a los relatos que la envuelven. Una vez que tus jugadores se hagan con una reliquia, eres libre de añadir efectos estéticos apropiados para sus poderes o su pasado. Haz que el aire se revuelva cuando se desenvaine a Devine o que aparezcan huellas de lobo por las noches cuando consigan a Lobo. Haz que Decapitadora masculle furiosa cerca de los Lugares de Poder.

Devine (Espada Larga, DO de Cultura: 18)

Tipo	PA	Daño	Fiab.	Manos	Alc.	Efecto	CD	Mej.	Peso
C/P	+0	10d6	20	2	N/A	Foco Mayor (Magia de Aire) Aturdimiento (-2) Perforante Meteorítica	I	3	2

Se dice que hace mucho, antes de las Guerras Nilfgaardianas, un noble llamao Cedric de Cintra miraba con recelo al sur, a Nilfgaard. El Emperador Torres y los suyos acababan de hacerse con Vicovaro y Cedric le veía las orejas al lobo, je, je, je. A Lord Cedric no le hacía gracia tener un imperio al sur que le pudiera machacar, así que llamó al mago de su corte, Heniek de Attre, pa que le preparase una hoja como nunca s'hubiera visto en un campo de batalla. ¡Ah! Y Cedric no quería que le pusiesen una runa cualquiera, no: ordenó a Heniek que atase un djinn a la espada. ¡Je! Mimagino que creyó que sería capaz de controlar el viento o alguna mierda desas. Heniek aceptó, faltaría más, y se puso a la faena. Viajó al este, subió a las Montañas Azules, a un Lugar de Poder vinculado al viento.

No sé de muchos que hayan capturao a un djinn, y menos que lo atasen a algo. Pero Heniek lo intentó. Cuando volvió, Heniek no habló de lo que pasó en las cumbres y parecía haber atravesao un infierno, pero llevaba a Devine, la Espada del Viento. Tenía una pinta bastante sencilla pero ¡caray cuando Cedric la desenvainó! Runas blancas brillaban como el sol por su ondulá hoja meteorítica. Un viento huracanao salía de la funda y se agitaba en torno al noble como un aura de poder.

Cómo no, el señor estaba orgulloso como un jodío pavo real y se lanzó a los campos pa probar el poder de su nueva espada. ¡Je! Ninguno de los dos simaginaba que a Heniek labían tomao el pelo. El djinn, a quien limportaba una mierda el emperador de Nilfgaard, Cintra o cualquier mortal, no estaba atao a la hoja. Había sellao bastante poder en ella como pa engañar a Heniek pero luego se metió en la vaina pa montar una escenita pal joven noble y esperar su oportunidá. Cuando Lord Cedric volvió a desenfundar a Devine, con intención de cortar unos árboles que habían afuera de su mansión, el djinn salió como un ventarrón del norte. Paralizao del susto, Heniek apenas pudo decir palabra antes de que el djinn estrangulase al joven señor con sus potentes patas y se largase volando pal plomizo cielo. La bestia dejó en su sitio a Devine, en las frías manos de Lord Cedric, con sus runas blancas aún brillando cual alegre fueguecillo. Nadie sabe lo que Heniek hizo con Devine. Cuenta la leyenda que huyó de Cintra y de la horca que se había ganao por asesinar a Lord Cedric. Probablemente se llevó la espada consigo, andequiera que fuese.

Capucha Cortadora (Espada Larga, DO de Cultura: 16)

Tipo	PA	Daño	Fiab.	Manos	Alc.	Efecto	CD	Mej.	Peso
C/P	+0	8d6+2	20	2	N/A	Perforante Equilibrada (+5) Meteorítica	I	3	3

¿Alguna vez has oío hablar de Ulster Capote? Ya, mimagino que no. ¡Je! A los nilfgaardianos se les da condenámente bien eliminar héroes nacionales y sus historias. Dicen que Ulster Capote era el hijo dun sastre gemmerio que llegó a medir dos metros veinte y al que se le daba de perlas abollar cabezas. Empezó partiendo piernas pa una banda local, pero se metió a mercenario bastante pronto. Mimagino que le fue bien porque un señor del lugar leligió pa deshacerse de los bandidos y asesinos de las estribaciones de Gemmeria. Un país duro: si no se ocupan de ti los bandidos, probablemente lo haga la fauna del lugar. Capote se hizo un nombre cargándose to un campamento de bandidos al norte de su ciudá natal. No sé cómo lo hizo: cuentan que ese zumbao fue al duque con una carreta llena de cabezas. La mayoría dice que iba a por los rezagaos, que puso trampas en los pasos de montaña y cosas asín, pero otros dicen que se metió sin más en el campamento y empezó la carnicería. Bué, en cualquier caso, el duque recompensó a Capote con una espada de hoja negra y afilá como una cuchilla, hecha dacero de meteorito y enfundá en una vaina de cuero de dragón. En la hoja, el artesano grabó Cwfl yn Torrwr, que significa "Filo de Capote" pa los que no sepáis Lengua Antigua. Ulster Capote se cruzó Gemmeria duna punta a otra dejando a su paso un reguero de sangre y pronto el rey lo armó caballero. Pero mimagino queso no podía durar. Unos años después, Nilfgaard invadió el país, con apoyo darqueros etolianos y caballeros vicovareses. Pa cuando Capote sunió a la batalla, los nilfgaardianos ya s'abían metío bien en Gemmeria y la cosa pintaba mal.

¡Je! Pero Capote no iba a rendirse tan fácilmente. Dicen que en la batalla de Im Lebar, Capote se lanzó a la batalla y expulsó a los negros al otro lao del río. Espada en mano, se metió en el río y se batió con el enemigo. Ahí es donde las cosas no están mu claras. Algunos dicen que luchó contra el comandante nilfgaardiano y su escolta. Algunos hijoputas chiflaos dicen que cargó y que senfrentó en combate singular al jodío Emperador de Nilfgaard en persona. La mayoría está dacuerdo en que, si uno encuentra los registros desa batalla, Sir Ulster Capote senzarzó con el enemigo en el río y luchó contra ocho caballeros nilfgaardianos a la vez, que mató a seis dellos antes de que lo machacase una carga de caballería. La espada de Capote se tomó como trofeo y pasó de mano en mano con el tiempo. Años más tarde, la espada apareció con un nombre distinto. Algún mercader norteño que compró la espada tradujo mal la inscripción y empezó a llamarla Capucha Cortadora. No sé ánde para ahora, pero su leyenda sigue viva en el corazón de los gemmerios.

Lobo (Espada Larga, DO de Cultura: 16)

Tipo	PA	Daño	Fiab.	Manos	Alc.	Efecto	CD	Mej.	Peso
C/P	+2	7d6	15	2	N/A	Perforante Sangrar (75%)	I	3	4

No había ná en to Skellige que pudiera parar la espada de Uffe "el Sanguinario". Treinta y dos años se pasó ese hijo de puta luchando y jodiendo por las islas, de An Skellig a Faroe, ida y vuelta. Hizo muchos amigos y el doble denemigos. ¡Je! ¿No es asín como va la cosa siempre? Uffe siempre viajaba con su hermano de sangre Nadim, un espadachín menos conocido, sin reputación de verdá, pero Uffe y él se llevaban de puta madre. Una noche, los dos andaban cazando por las montañas de Ard Skellig buscando osos o cíclopes o algo que matar y asín alardear. Rondaron por los pasos de montaña hasta que se puso el sol y entonces vieron una cabaña en un claro. Nadim simaginó que podrían refugiarse allí un rato, asín que pallá que fueron. ¡Je! Resultó que la cabaña pertenecía a una bella moza (la leyenda no dice cómo se llamaba). Por cortesía, dejó que los hombres se quedasen junto a su fuego esa noche y les dio de comer. El problema es que a Uffe siempre le habían gustao las jovencitas monas y no se le daba bien aceptar un no por respuesta. La mujer lo rechazó bastantes veces y, a favor de Nadim, hay que decir queste intentó disuadir a su salío compañero. Hizo que Uffe se acostase y pareció que se le calmaban los ánimos. Pero no era asín ni de lejos.

No hay que ser un genio pa imaginarse lo que pasó luego. Pero cuando Uffe obligaba a la mujer a tenderse en el suelo, esta dejó de revolverse y empezó a soltarle frases y palabras raras. Pa cuando Nadim se levantó, el hechizo ya estaba en marcha: Uffe estaba maldito. Cuenta la leyenda que la mujer hizo que el aspecto de Uffe coincidiese con su interior bestial. El cabronazo salió a trompicones de la choza y subió a las montañas. El pobre Nadim no pudo encontrar una manera de recuperar a su hermano de sangre y, en el fondo, no le gustaban los crímenes de su amigo. Así que cogió la espada de su compadre y salió a encargarse de Uffe antes de que se convirtiese en un monstruo de verdá.

No fue fácil encontrar a Uffe, que había subío a toda leche a las altas cumbres de Ard Skellig. Cuando Nadim lalcanzó, solo encontró una bestia demoníaca: un hombre lobo. La batalla fue colosal pero Nadim se mantuvo firme. Finalmente, logró hundir la espada en el corazón de la bestia y matar a su viejo amigo. Dicen que Nadim llamó a la espada Lobo y la llevó hasta su muerte, diez años más tarde. Una pequeña parte de la bestia que había sido su amigo sigue viva en su hoja.

Caroline (Espada Larga, DO de Cultura: 20)

Tipo	PA	Daño	Fiab.	Manos	Alc.	Efecto	CD	Mej.	Peso
C/P	+3	9d6	15	2	N/A	Foco Mayor (Magia de Agua) +25 Puntos de Vida Equilibrada Sangrar (75%)	I	3	3

Geoff de Bremervoord era un marino en un navío mercante de Cidaris. Pasó la mayor parte de sus días viajando entre los puertos norteños y su ciudad natal de Bremervoord. De cuando en cuando, sencontraba con mar brava o un barco de incursores de Skellige, pero normalmente volvía sin mucho que contarle a su mujer Caroline. En el océano pensaba con cariño en su moza y en su acogedora parcelita en la costa. Nunca se preocupó mucho por ella: le había dao una espada que él había heredao del padre della y le enseñó a usarla muchos años antes. ¡Je! Sin zagales en casa ni familia con la que quedarse cuando Geoff estaba afuera, Caroline aprendió a defenderse lo mejor que pudo. Especialmente en un sitio como Cidaris, tan cerca de las islas de Skellige.

Tras unos años viajando, Geoff se dirigía a Novigrado con un cargamento de mercaderías. Los vientos eran favorables y el océano estaba en calma. Así fue hasta que vieron velas rojas y negras en el horizonte. Los pocos hombres que sobrevivieron llegaron como pudieron al puerto de Bremervoord. No pasó mucho hasta que a la pobre Caroline le llegaron noticias de Geoff. La moza no se vino abajo... ni de lejos. Estaba loca de rabia y quería vengar a su marido. Pero ningún barco estaba dispuesto a zarpar pa Skellige, y más con una mujer a bordo. Pero Caroline no se dio por vencía: se echó al lomo la espada y la ropa y tiró pa las malditas islas a nado. La mayoría dice que Caroline se libró de una muerte horrible a manos de las sirenas de Skellige por una marida a la que divertía el apuro que pasaba. Un barco la recogió en el mar: el mismo que asaltó la nave de su marido.

¡Je! Dicen que Caroline luchó como una posesa, que su hoja abrió heridas y derramó cascadas de sangre. No es que fuera la mejor espadachina: ¡es solo que se negaba a morir! Recibió un hachazo tras otro y seguía dando tajos como una loca. Cuenta la leyenda que la marida vio toa la escena, fasciná por el espíritu de la mujer. La mayoría dice que Caroline sobrevivió. Pilló a los incursores por sorpresa: ninguno sesperaba mucho della hasta que mató a dos hombres. Tras tomar el barco, Caroline alimentó el pesar que sentía por su marido muerto y lo usó como guía. Llevó el barco a puerto y reclutó una tripulación de marinos y mercenarios pa patrullar las aguas de Cidaris, escoltando navíos mercantes y en busca de velas de Skellige.

Espina (Daga, DO de Cultura: 15)

Tipo	PA	Daño	Fiab.	Manos	Alc.	Efecto	CD	Mej.	Peso
C/P	+3	3d6	15	1	TCO x2 m	Sangrar (15%) Veneno (100%)	P	3	0,5

No esperarías mucho duna daga de madera, ¿verdad? Ese trasto no pué retener el filo, no cortará en la vida. Diantre, apenas te haría un arañazo. Al menos si hablamos duna daga de madera normal. ¡Je! Me estoy adelantando.

Hace la tira daños hubo un caballero de Verden llamao Heinrich de Orth. Ese hijo de puta había nacío pa ser caballero. Un tío honorable de narices, criao pa pensar siempre en Verden y en el futuro de su casa. ¡Je! Antes de la Guerra Nilfgaardiana, la vida en Verden era bastante tranquila. La mayor amenaza era Brokilón. Y vaya si era una amenaza. No podías meterte ni un metro en Brokilón sin jugarte el pescuezo. Hostia, ni yo mismo, ¡y ni siquiera soy un jodío humano! Las dríadas odian a tol que no sea una dellas y en lo del tiro con arco, no fallan ni una. Pero, en to caso, Heinrich patrullaba los confines de Brokilón, protegiendo a los plebeyos y cazando dríadas.

Un día, Heinrich descubre a una dríada dentro del bosque: pelo largo color verde musgo, suave piel esmeralda y curvas que avergonzarían a cualquier humana. Por supuesto, Heinrich se queda to tieso... al menos una parte dél, je, je, je. Se dispone a capturar a esa salvaje y convertirla en su esposa o, al menos, en su amante. El problema es que los de Verden no saben mucho de lengua antigua y las dríadas no hablan mucho norteño, ni de lejos lo suficiente como pa conversar. Asín que a Heinrich se le ocurre una idea. Hace que un herrero local fabrique una red de seda y plata que echar sobre la moza y asín llevársela a casa. Se pone a ello y deja un fauno herido en el borde del bosque pa que la dríada lo encuentre. ¡Sorprendentemente, ese plan tan estúpido funciona! La hermosa dríada queda a la vista en el borde del bosque, arco en mano. En un pispás, el caballero enreda a la dríada, forcejea y la derriba.

Aunque Heinrich no pué casarse con la dríada: ningún sacerdote oficiaría algo asín... simagina que aún pué pasárselo bien consumando. Tras quitarle el arco y atarla a su cama, Heinrich cree que pué dejar a la dríada unos minutos pa fardar con sus compadres. Pero no se pué subestimar a una dríada. Heinrich vuelve y sencuentra la cama vacía, un poste astillao y las cuerdas cortás. Lo siguiente que sabe Heinrich es que siente un dolor agudo en la espalda y que le arden las venas. ¡Je! La cosa es que las dríadas son uno con la naturaleza y to eso. ¿Quién sabe hasta ánde llega la cosa? Bueno, la magia desta dríada creó una daga a partir del poste de madera y la endureció como el acero, con el filo dun bisturí. Mimagino que, mientras caía con el veneno parándole el corazón y la daga clavá en la espalda, Heinrich pensaba que fue un error dejar a la dríada sola. Yo diría quel error fue capturarla, pa empezar.

Decapitadora (Hacha, DO de Cultura: 14)

Tipo	PA	Daño	Fiab.	Manos	Alc.	Efecto	CD	Mej.	Peso
C	+0	10d6	20	2	N/A	Equilibrada Sangrar (100%) Meteorítica	I	3	4

Taavetti de Metinna fue el verdugo más famoso de toa Nilfgaard. Probablemente tenga que ver con que fue el que acabó con el Usurpador y su mago. ¡Je! En to caso, ese hijoputa fue famoso un tiempo en toa Nilfgaard y siempre ofrecía espectáculo a su audiencia. La gente dice que usaba un hacha que le dio el propio Emperador: dacero meteorítico y con las leyes de Nilfgaard grabás. Debía ser una imagen brutal allí junto al tocón. Bué, la cosa es que Taavetti no solo era un verdugo implacable. Era un curtido veterano de los peores días de Nilfgaard. Apoyó al Imperio desde Vicovaro y Gemmeria hasta Angren y Cintra y probablemente derramase más sangre que ningún otro soldao. Los que lo conocieron dicen que cuando más le bombeaba la sangre era cuando abatía enemigos en el campo de batalla.

Con el tiempo se ganó el apodo de "el Decapitador" por su manía de ir siempre a por la cabeza... y el hecho es que rara vez fallaba. Durante la Segunda Guerra, ese cabrón acabó en una pequeña ciudá de Aedirn esperando refuerzos, dejao con unos cuantos soldaos y un puñao de mujeres, niños y ancianos. Taavetti no tardó en estar inquieto. La gente dice que empezó con poca cosa: se cargó a un mercader por negarse a entregar su mercancía. Sus compañeros no le dieron mucha importancia, ya que desollar a la gente y hervirla aún era algo común entre los negros. Pero entonces Taavetti decapitó a una mujer por negarse a acostarse con él. Eso llamó la atención de los guardias y uno de ellos intentó pararle. Mimagino que Taavetti no lo pilló. Tan acostumbrao estaba a ser el Decapitador, un soldao y verdugo del Imperio, valorao y cubierto de honores, que no podía soportar que alguien le dijese que no.

Los refuerzos encontraron a Taavetti solo en medio de la ciudá, cubierto de sangre aedirniana y nilfgaardiana, con un montón de cabezas a su lao y limpiando su condená hacha mientras silbaba. Taavetti era demasiado popular pa matarlo y demasiao peligroso pa devolverlo a Nilfgaard, así que los oficiales lo mantuvieron en el frente, donde sobre to mataría enemigos. Pero Taavetti murió en la guerra, cumpliendo una misión suicida en las tierras altas de Kaedwen que labían dao pa asegurarse que nunca volviese a casa. Algunos dicen que el espíritu desquiciao de Taavetti poseyó su vieja hacha, atao con el dolor de las docenas de civiles y compañeros soldaos que mató. Otros dicen que Taavetti sobrevivió a su misión pero que tuvo la mala suerte de matar a una bruja de las tierras altas. Su hacha sufrió la maldición de la bruja y le chupó la vida.

Ogh'r (Martillo de Guerra, DO de Cultura: 17)

Tipo	PA	Daño	Fiab.	Manos	Alc.	Efecto	CD	Mej.	Peso
A	+0	10d6	15	2	N/A	Aturdimiento (-4) Equilibrada	I	3	5

Rogar Cabezadura era un trol de cojones. Camarada, deja que te diga que nunca he oído dotro como él. Cuatro metros largos de altura y pesao como un cíclope, con una cabeza tan dura que dicen que las espadas rebotaban contra su frente como si golpeasen un muro de piedra. Rogar era un señor de la guerra. Había derrotao a varios trols más, les había obligao a que trabajasen pa él, y s'abía apoderao de to un ramal de minas al sur de los montes de Mahakam. Rogar estaba fascinao por la optima mater y el azogue de la mina y los quería pa él. ¿Qué quiés que te diga? Era un trol.

El problema es que el personal que había expulsao de la mina estaba cavando más hondo pa sacar mineral brillante, que necesitaban desesperámente pa cubrir una cuota de dimerita para Mahakam. El jefe de la cuadrilla, un joven y robusto enano llamao Yorath, no estaba dispuesto a retrasarse en la entrega ni a dejar que un trol le mangonease. Tenía un amigo llamao Andras, que era una especie de joven espadachín cabezota: a Andras lentusiasmaba la idea de meterse en la mina y retar a Rogar. Así que Yorath, Andras y algunos de sus compadres sadentraron en los túneles pa desafiar al trol a que luchase por la mina. Sin embargo, cuando llegaron al "salón del trono" de Rogar, sencontraron demasiaos trols como pa derrotarlos con los hombres que traían. Andras estuvo despierto y retó a Rogar a un duelo por la mina, creyendo que podría enfrentarse al trol en combate singular. Rogar aceptó pero con una condición: el enfrentamiento sería una competición de cabezazos... algo popular entre los trols, mimagino.

Tahorraré los detalles morbosos. Digamos solo que Andras no ganó. Yorath y los suyos cogieron el cuerpo de Andras, huyeron de la mina y volvieron a la ciudá, ande penaron su muerte. Tras las honras fúnebres, Yorath juró venganza. Sabía que no podía enfrentarse a los trols. Sabía que no podía vencer a Rogar en una competición de cabezazos. Pero, ey, podía usar su inteligencia superior. Yorath fue a su forja y fabricó un enorme mazo de hierro oscuro al que llamó Ogh'r, una mole de dos metros con una cabeza que haría sonrojarse a cualquier otro mazo. En la parte dalante de esa cabeza grande y plana, Yorath grabó la cara furiosa dun trol de las cuevas.

Una vez más, Yorath sadentró en las minas y sencontró con Rogar, que aceptó otra competición de cabezazos. Pero Yorath le dijo a Rogar que se había traído una cabeza mejor con la que competir y lenseñó la cara enrabietá de Ogh'r. Al principio, Rogar no se dejó engañar. No podía usar un martillo porque eso no era una cabeza. Pero Yorath estaba decidío y sus compañeros estaban dacuerdo. ¿Cómo se llama la parte darriba dun martillo? Cabeza. Y solo las cabezas tienen cara, ¿no? Los garrotes no tienen cara. Derrotao por un argumento tan aplastante, Rogar aceptó. Era el último error que cometería esa vieja bestia. Yorath recuperó su mina y vengó a su amigo de una tacada. En cuanto a Ogh'r, fue parte del legado de la familia de Yorath un tiempo, luego las familias enanas lo fueron intercambiando unos años y finalmente se perdió.

Guardiana del Abismo (Lanza, DO de Cultura: 18)

Tipo	PA	Daño	Fiab.	Manos	Alc.	Efecto	CD	Mej.	Peso
P/A	+2	7d6+4	10	2	TCO x2 m	Congelación (75%) Foco Mayor (Magia de Agua) Largo Alcance	I	3	4

Deja que te diga que a los mercaderes les encantan los buenos misterios, sobre to los que tién que ver con dinero. Este arpón aserrao tan raro apareció en el mercao de Gors Velen hace unos años. El mercader no le dio mucha importancia: estaba viejo, sucio, cubierto de algas y salitre... pero cuando limpió ese trasto pa venderlo, sencontró algo inesperao. Del mango a la punta, este arpón tiene grabás extrañas runas. No son las runas que usamos ahora, brillaban en color naranja como brasas mortecinas y zumbaban por el poder que contenían. La hoja del arpón era larga y delgada, con dientes retorcidos. Estaba hecho dalguna aleación queste compadre no lograba determinar.

Tras maravillarse lo suyo, el mercader se propuso localizar al tipo que le vendió el arpón. Con algo desfuerzo, encontró de permiso al contramaestre dun viejo barco que venía de Etolia. Resulta que al contramaestre le había dao el arpón un tripulante dun ballenero de Skellige que no tenía dinero pa pagar una nueva espada en las islas. El contramaestre dijo quel ballenero le contó que había encontrao el arpón en Faroe, ande las olas lo habían arrastrao a la playa, sin embargo no lo había tocao demasiao porque "hacía quel agua hiciese cosas raras". Este mercader dio la tabarra con las runas y el arpón a otros mercaderes y eruditos de Gors Velen pero no averiguó mucho. ¡Je! Podría haber ido a Aretusa pero lo más seguro es que se hubieran quedao el arpón y le hubiesen dao la patá a ese cabroncete.

Tras días asín, el mercader sencontró con una sacerdotisa de la Dama del Lago que había llegao a Gors Velen desde Wyzima. La sacerdotisa dijo que había visto runas asín antes, al tratar con los vodyanoi en la ciudá destos, en el fondo del lago Wyzima. Rebuscando un poco más, el mercader senteró de que antes había una ciudá frente a las costas de Bremervoord, llamá la Ciudá de Ys. Probablemente había gente como los vodyanoi y lo más seguro es quellos hicieran este arpón. Esperando encontrar más tesoros que vender, el mercader se dirigió a las ruinas de Ys en un barco alquilao.

Los buceadores que contrató no pudieron llegar a la ciudá pero vieron sus ruinas allá al fondo. Y más allá, hacia el Abismo de Sedna, una calavera enorme dalgún tipo de criatura. A día de hoy, no hay una conexión clara entre el arpón, Ys y esa calavera gigante, pero sí hay especulaciones de to tipo. La gente ha empezao a decir que el arpón perteneció a un valiente guerrero Ysiano que encontró la muerte protegiendo la ciudá dalgún horror impío que sescurrió de las profundidades del Abismo de Sedna. Supongo que nunca sabremos la verdá pero el mercader se sacó una pasta con el jodío arpón.

Varita del Súcubo (Bastón, DO de Cultura: 20)

Tipo	PA	Daño	Fiab.	Manos	Alc.	Efecto	CD	Mej.	Peso
A	+0	3d6+2	5	2	N/A	Largo Alcance Fuego (25%) +2 a Seducción Foco Mayor (Magia de Fuego) Foco (5)	I	3	2

Dice la leyenda que este bastón perteneció a una súcubo llamá Nerys. ¡Je! He hablao con un capazo de magos (bueno, tres, pero qué más da) y dicen que muchos monstruos tién su propio tipo de magia, sobre to los que llegaron con la Conjunción. Pero no tienen magia como la nuestra: no puén lanzar hechizos y cosas asín. Encaja bastante bien con lo que he visto.

Aun asín, se dice que esa Nerys era una maga poderosa. Podía lanzar cualquier conjuro que pudiera lanzar una hechicera y senorgullecía deso. Viajaba por su territorio luciéndose ante otros súcubos, sátiros y demás. ¡Je! Pero eso no le bastaba a Nerys. Se coló en Ban Ard, donde engañó a un joven hechicero pa que le hiciese un bastón. Con ese bastón en las manos, Nerys se volvió el doble de poderosa: podía controlar a casi cualquiera. El caballero más casto, los sacerdotes más estiraos, incluso mujeres, por lo que tengo entendío, je, je, je... por supuesto, la cosa no acaba ahí.

Un día, Nerys sencuentra con un joven pastor que andaba por el bosque buscando una oveja perdía. La gente le había avisao de que no salejase mucho pero él no podía permitirse perder ese borrego. El pobre chaval lleva del alba a mediodía buscando esa condená oveja y acaba rondando por la casa de Nerys. Nerys, a la que lapetecía divertirse y que había visto una presa fácil, sale de sus ruinas y saluda al pastor. El chaval está cagao de miedo, desde luego, pero le tentaba mucho quedarse. No puedo culparlo: dudo que yo mubiese resistío mejor. Nerys ofrece al chaval un revolcón, pero este tiene suficientes luces como pa insistir en que tiene mujer en casa y que larrancaría la piel a tiras si cediese. Por supuesto, Nerys no está contenta. Teje toa clase dencantamientos sobre el chaval y le deja el cerebro hecho papilla y... "otras partes" de piedra. Al volver a casa, el zagal está agotao y ya tiene un pie en la tumba.

Y el chaval tié razón. Su mujer no se toma bien ná desto. Pero el zagal le dice que labían engañao con toa clase de magia negra... lo que era cierto, claro. Asín que su mujer coge lo que queda de su dote (unas monedas de plata y un bonito collar) y va al herrero del lugar pa que lo convierta to en una horquilla de plata. Cae la noche. Nerys, que vuelve a tener ganas tras retozar con el pastor, se sorprende dencontrar a una granjera que se le ofrece. Pero la moza le hace cumplíos, así que Nerys no se lo piensa mucho. Entonces, cuando empieza la fiesta, nuestra granjerita se suelta el pelo y clava la horquilla en el corazón de Nerys. Desde luego, Nerys está a cuadros, porque ningún mortal ha podido resistírsele en muchos años. ¡Je! Nunca apuestes contra una mujer que se propone asesinar a alguien. Hecho esto, la mujer del granjero volvió pa casa, con el bastón de Nerys como trofeo.

Arco Lunar (Arco Largo, DO de Cultura: 17)

Tipo	PA	Daño	Fiab.	Manos	Alc.	Efecto	CD	Mej.	Peso
P	+1	8d6+2	10	2	200 m	Congelación (75%) Equilibrada +3 al daño contra Apariciones	I	3	2

Buá. Yo no estuve metío en ellas pero las guerras entre los humanos y... bueno, to lo demás... fueron cruentas de cojones. ¡Je! ¿Te crees que las Guerras Nilfgaardianas son algo malo? Barcos llenos de humanos que se enfrentan a lo que sea, de elfos a enanos, de vran a bobolakos. Diantre, básicamente barrieron con to. Tós los bobolakos que conozco sesconden en el corazón de Mahakam, y hace décadas que no veo un vran. Ni que decir tiene que los campos y bosques estaban llenos de cadáveres y espectros. Y necrófagos: demonios podridos, ghuls, bullvores... to tipo de bichos horribles.

Los pocos grupos de Aen Seidhe que lograron sobrevivir tuvieron que lidiar con to eso. Los enanos estábamos bastante seguros en nuestras montañas y los humanos tenían toas las ciudades. Los elfos querían dar un entierro digno a los suyos pero, ¿cómo lo haces con hordas de bestias por ahí rondando? Con bastantes piqueros o arqueros pués matar a un necrófago, pero las apariciones son otro cantar. Pa matar una aparición necesitas un mago, o más te vale que ande por ahí un brujo, cosa que es poco probable. Bué, pos las leyendas dicen que una elfa llamá Aderyn no se contentaba con escabullirse y esquivar a las apariciones: quería matarlas y que sus espíritus descansasen de verdá.

Cuando me cuentan esta leyenda, la mayoría dice que la Reina de los Campos le entregó el Arco Lunar. Me lo creo. He estao en Dol Blathanna y dicen que la Señora del Valle tiene ahí una especie davatar. Nunca la he visto, pero ya es más de lo que he oído dotros dioses, je, je, je. El Arco Lunar está hecho pabatir apariciones y que sus almas descansen. Aderyn sechó a los campos, cazando apariciones, fantasmas y demás. Con su ayuda, los Aen Seidhe lograron recuperar una parte de los bosques y llegaron a construir pequeños asentamientos. Pero to lo bueno sacaba.

¡Je! A medida que se expandía Kaedwen, Aderyn y su pueblo empezaron a encontrarse con cada vez más humanos y, como nadie había roto la maldición, cada muerte en el bosque traía más apariciones. Pa entonces, Aderyn era una guardiana de los campos y llevaba años de victoria en victoria. Supongo que tantos años de cacería lagotaron. Dicen que cayó en la cuenta de que aquello era un ciclo sin fin, asín que se largó. Nadie sabe ánde fue: un día Aderyn, la guardiana de los bosques, no estaba. Algunos piensan que murió poco después por haber abandonao su misión divina, pero quiero creer que encontró un lugar más tranquilo. Es bonito imaginar que hay un lugar pacífico en algún lao.

Muerte Roja (Ballesta, DO de Cultura: 16)

Tipo	PA	Daño	Fiab.	Manos	Alc.	Efecto	CD	Mej.	Peso
P	+2	10d6	15	2	300 m	Veneno (100%) +3 a Urdir Maleficios y Resistir Magia	I	3	2,5

El primer brote de catriona devastó el Continente y mató a miles de personas. Yo me libré de la epidemia por un pelo y creo que solo porque lo quisieron los divinos seres que quiera que haya allá arriba. Conocía a diez o veinte tíos que no tuvieron tanta suerte. Pué que la epidemia sea la peor manera de morir aparte de que un necrófago se te coma vivo. Con el tiempo, a la gente le quedó claro que la manera más segura dimpedir que la epidemia se los llevase a tós por delante era quitarse denmedio a tol que tuviera los síntomas. Si los matas y quemas los cuerpos paras la epidemia. ¡Je! No le hizo mucha gracia a los que ya estaban infectaos, pero no es que a los potentaos les importase un bledo.

Un cirujano militar de Gwendieth se lo tomó a pecho: se hizo con una ballesta especial pa matar a los infectaos sin arriesgarse a contagiarse. La gente dice que "el Verdugo de Gwendieth", como lo llaman, encargó que la ballesta tuviera una tensión brutal: ¡quinientos cincuenta kilos! Clava una saeta en un cráneo y le sale pol otro lao. ¡Je! La gente está dividía entre los que dicen que lo hizo pa aliviar la miseria de las víctimas fácilmente y los que dicen quera pa acelerar la faena. El Verdugo empezó a purgar Gwendieth calle por calle, con una aljaba del tamaño dun puto barril y una máscara pa protegerse del aire infestao y del olor de la muerte.

El problema es que esta epidemia es condenámente difícil de detectar en sus primeras etapas. Costaba averiguar quién acababa denfermar y quién solo se moría de hambre. Los forenses creen que mató a más que unos cuantos sanos purgando la ciudá. La leyenda dice que la ballesta mató a tanta gente aquellos pocos meses quempezó a acumular el dolor y el pesar de todos los que mató. Supongo quel mal es el mal y que la magia no cree quel fin justifique los medios. Se dice quel Verdugo de Gwendieth empezó a oír voces cuando dormía y a tener toa clase de pesadillas de cuando en cuando.

Dos meses endespués, las pesadillas dieron paso a las alucinaciones. Veía caras por los rincones oscuros y oía gritos en edificios vacíos. Tres meses después la epidemia estaba controlá pero el cirujano convertío en verdugo estaba hecho polvo. Ya no podía soportar ver la ballesta. La llamó la Muerte Roja. Algunos dicen que la dejó en una cueva en el fondo dun bosque y que desaparició en las montañas y nunca se le volvió a ver. Otros dicen quel comandante de su unidá lencontró en una de las casas abandonás, con la ballesta a sus pies y una saeta en la cabeza.

Destino (Espada Larga de Plata, DO de Cultura: 19)

Tipo	PA	Daño	Fiab.	Manos	Alc.	Efecto	CD	Mej.	Peso
C/P	+3	2d6+1	10	2	N/A	Plata (6d6+4) Foco Mayor (Magia de Agua y Fuego) Desequilibrio (75%)	I	3	4

Hace la tira daños había un espadachín enano llamao Vladov Varga. Vladov era un cabronazo de Tir Tochair, cabezota pero supersticioso. Después duna vida luchando sasentó en Toussaint pa empezar una vida más sencilla como viticultor. To le iba bien. Vladov se puso gordo, estaba feliz y era un vinatero bastante bueno. Se casó con una enana pechugona del sur, tuvo varios críos y estos dejaron el nido. Pero el peligro no solvida de la gente como Vladov. Pocos años después de que su tercer hijo se largase, Vladov estaba paseando por la plaza principal cuando una anciana lagarró del brazo. La mujer le dijo que sobre él pesaba la sombra de la muerte y que pronto llegaría su fin.

En algún momento cercano iba a conocer una buena moza en la plaza del mercao. Charlarían amigablemente hasta que a él le llegase la hora de tirar pa casa. Pero cuando este volviese a su hogar, vería que la moza le seguía. Esta se mostraría como una bestia de la noche y, por asín decirlo, pondría el último clavo en el ataúd de Valdov. Por supuesto, este era supersticioso como el que más y enseguida creyó a la vieja bruja. No se lo contó a su mujer, claro está, pero el viejo enano empezó a evitar la plaza del mercao y a llegar a casa antes danochecer. El cabronazo se tiró dos meses andando de puntillas por la ciudá y dando un bote ante cada sombra hasta que tuvo suficiente. Vladov decidió que estaba cansao de huir. Forjaría su propio destino como hacía cuando era un chaval. Así que reunió toa la plata que pudo comprar con sus ahorros y forjó una bonita espada. La llamó Destino, pues iba con él andequiera que fuese.

Un día, el viejo enano sencontró con la persona de la que le había avisao lanciana: una buena moza humana con el pelo negro como plumas de cuervo que le llegaba a la cintura y con la piel tan pálida como la luna en una noche despejá. Se presentó como Essyllt y tuvieron una buena conversación sobre toa clase de cosas, derrería a repostería. Pero, cuando cayó la noche y Vladov se despidió, Essyllt empezó a seguirle. En un callejón oscuro a las afueras de la ciudá, Essyllt le mostró su verdadera forma. Resulta que Essyllt era una bruxa que andaba cazando por la ciudá, buscando a alguien de quien alimentarse tras su largo sueño. Pero Vladov estaba preparao pa enfrentarse a su sino con Destino: desenfundó la deslumbrante espada que había creao pa la ocasión.

Vladov estaba viejo y no pudo hacer frente a la velocidá de Essyllt pero la espada la tuvo a raya, brillando bajo la luz de la luna, silbando por el aire como el fuego de la forja y el agua en que la templó. Essyllt cortaba y rajaba al viejo enano pero no podía acercarse tanto como pa darse su festín. Finalmente, el sol salió y Essyllt huyó, visto que su "comida" le daba demasiaos problemas. Vladov volvió a casa y se lo explicó to a su mujer, que fijo que lescuchaba con atención. Vladov forjó su propio destino y sobrevivió a la maldición de la vieja bruja.

Espada Lunar (Espada Larga de Plata, DO de Cultura: 18)

Tipo	PA	Daño	Fiab.	Manos	Alc.	Efecto	CD	Mej.	Peso
C/P	+1	3d6	10	2	N/A	Plata (7d6+4) Foco Mayor	I	3	4

La goecia no es algo habitual. ¡Je! Resulta que la mayoría tiene bastante seso como pa ver que trapichear con demonios es mala idea. Pero de cuando en cuando a alguien se lolvida y prueba. Hace un porrón daños, un mago temerio llamao Trystan de Ellander decidió que había tenío bastante de ser un hechicero de tres al cuarto y quiso que el mundo le reconociese como el poderoso hechicero quera. ¡Je! Parece que lo mejor que se locurrió fue invocar a un demonio y hacer un pacto. La maga que cortejo de tanto en tanto dice que la mayoría de los que invocan a un demonio necesitan ayuda desesperá o creen que puén engañar a la bestia. Mimagino que Trystan creía quera de los "listos". Invocó al diablo en el centro de su estudio en Ellander y le exigió que le diese su poder.

Dicen que Trystan había estudiao libros viejos dantes de que prohibieran la goecia en tol Norte. Creyó que quemar ajo y oshá debilitaría al diablo y lobligaría a negociar con él. Ná más lejos, como descubrió en un santiamén. El diablo mató a Trystan sin pensárselo dos veces y poseyó su cuerpo. Como si tal cosa, se puso en marcha y empezó a sembrar el caos pol norte de Temeria, de la costa a Mahakam. No cuesta mucho matar a un mago si sabes lo que te haces o si vas con un grupo de compadres. El problema, como pronto se pudo ver, era que cuando matas al anfitrión dun diablo este se mete en otro pobre desgraciao y desaparece un tiempo. Se mantiene oculto y luego vuelve a empezar tol fregao. Llegó un momento en que a la gente ya le daba miedo hablar con quien fuera. Nunca sabían quién podía estar poseío por el diablo en cuestión.

Al final corrió la voz: la gente necesitaba un brujo y lo necesitaban de verdá. Olek de Ban Gleán era su hombre: un brujo de la Escuela del Lobo que había hecho tol camino de Kaer Morhen a Cintra. Cuando oyó lo del diablo allá al norte, solo asintió con la cabeza y fue a reunirse con el duque de Ellander. No le pidió mucho: solo una nueva espada de plata y medio kilo de monedas. Mimagino que pidió más, pero que eso es lo que pudo sacar, je, je, je. El duque hizo que los herreros de Ellander forjasen una espada de brillante plata y que la ungiesen las pocas sacerdotisas de Lilvani (diosa de la luna) que quedaban. El duque era un hombre religioso y ¿acaso hay algo mejor pa enfrentarse a un diablo? Con su nueva espada, Olek esperó en Hagge hasta que vio al demonio, que poseía a un granjero, a punto de pegar fuego al granero. Olek senfrentó al demonio pero ese cabronazo salío de los infiernos se partía de risa. Decía que el brujo no podría cargarse a un inocente pa matarlo. Pero no era asín la cosa: un brujo mata monstruos, aunque pa eso haya que llevarse por delante algunas vidas inocentes. Olek se cargó al granjero ahí mismo, lo que obligó al diablo a salir de suscondite.

A partir de ahí, fue una brutal batalla de silbantes espadas, garras y colmillos. Al final, el brujo dio de lleno al diablo y partió al hijoputa por la mitá con un golpe salvaje. Dicen que Lilvani guió la mano del brujo por medio de la Espada Lunar pero ¿quién sabe? Yo nunca he sío mu religioso.

Maugrim (Espada Larga de Plata, DO de Cultura: 22)

Tipo	PA	Daño	Fiab.	Manos	Alc.	Efecto	CD	Mej.	Peso
C/P	+0	2d6	10	2	N/A	Plata (6d6+4) Foco Mayor (Magia de Agua y Tierra) Equilibrada Congelación (75%)	I	3	6

Hace muchos años, justo endespués de que Gemmeria "se uniese" al Imperio Nilfgaardiano, empezó a desaparecer gente fuera de su capital. No mucha: cinco o seis al mes o algo asín. Enviaron a seis guardias pa que vigilaran por la noche pero ninguno volvió. Los exploradores encontraron indicios de lucha, sangre y, lo peor de to, una espada rota y cubierta dentrañas. Los gemmerios son tíos duros, no dejan que les asuste algo asín. Así que doce enormes soldaos gemmerios se pusieron malla y coraza, cogieron sus torrwr y tiraron pa las montañas, siguiendo el leve rastro de sangre.

Pasaron los días y no se sabía ná dellos. Entonces salió un soldao de la ná, ensangrentao y hecho polvo, y llegó dando tumbos a la ciudá. Al reunirse con el rey, el soldao puso nombre al culpable: no era otra que Eira Frostsinger, antigua maga de la corte del rey. Cuando los nilfgaardianos marcharon sobre la capital y reclamaron Gemmeria como parte de su imperio, ella huyó a las montañas. Ahora exigía al rey que expulsase a los nilfgaardianos o ella haría que el infierno les cayese encima. No solo era una vieja bruja poderosa sino que había creao a una especie de bestia, como un hombre lobo pero mucho peor. La llamó Maugrim. El soldado dijo que podía arrancarle el brazo a un hombre como si fuera un muslo de pollo.

Ni que decir tiene quel rey llamó a la Escuela de Brujos de la Víbora y en tres días llegó a la capital Gerring de Kharkiv, que negoció el precio con el rey. Entonces Gerring se fue pa las montañas pa enfrentarse a Maugrim y Eira Frostsinger. ¡Je! Hubo una pelea, sí, ¡pero no era lo que Gerring sesperaba! Sabía enfrentao a hombres lobo antes. Maugrim era distinto. Tres metros largos daltura, un amasijo de músculos y rápido como una centella.

Gerring se vio superao. Cegó a Maugrim con una bomba de su bandolera y se retiró a una pequeña cueva. Dentro, Gerring encontró una mina enana abandoná y se puso a trabajar en sus armas. Los de la Víbora luchan mejor con armas gemelas, pero el acero de Gerring no le había hecho ná a esa bestia. Trabajó en las antiguas forjas y la fundición y a la noche siguiente tenía una segunda espada de plata a juego con su espada viperina. Aquella noche, Gerring recurrió a toa su formación. Salió de la Cueva escurriéndose como la víbora quera y encontró la cueva de Eira, ande la bruja dormía mientras Maugrim andaba de caza. En un suspiro clavó la hoja en el cuello de la bruja y la mató al instante. Pero luego llegó la bestia... no iba a ser ni de lejos tan fácil. Gerring volvió con la cabeza de Eira Frostsinger y de Maugrim a la mañana siguiente, pero cada vez que oigo contar la legendaria pelea entre Gerring y Maugrim, la historia cambia.

Armaduras Reliquia

Armadura de Cuervo (Armadura Ligera, DO de Cultura: 14)

Capacidad de Parada	MA	Efecto	Localizaciones	VE	Peso
12	3	+15 Puntos de Vida Resistencia a Veneno Resistencia a Sangrar +3 a Coraje	Torso, Brazos y Piernas	0	12

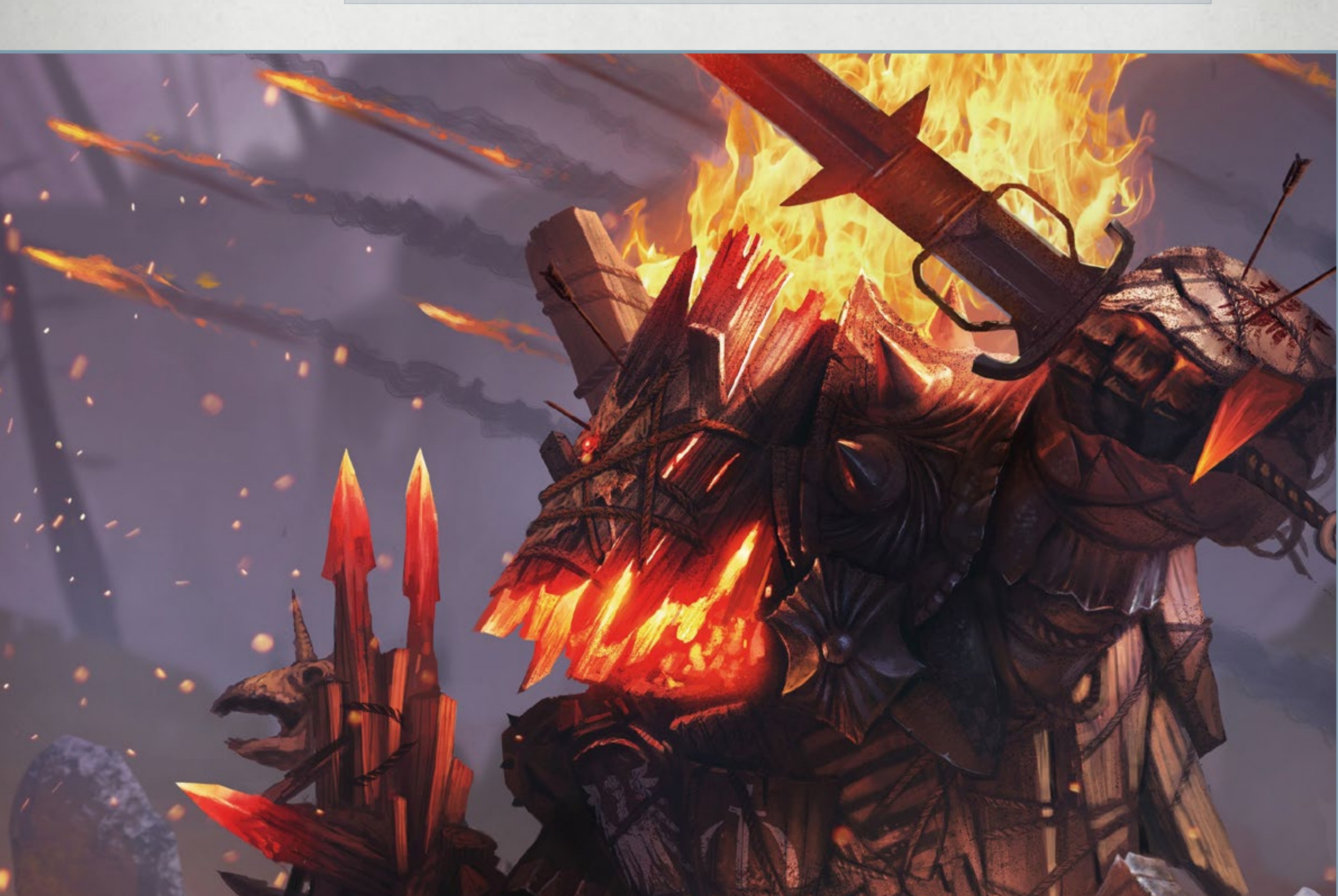
A los brujos les pasan cosas terribles: se los llevan lejos de su gente, experimentan con ellos durante años y les enseñan a matar y ¿qué reciben a cambio? Los mugrientos pueblerinos les escupen la mayoría de las veces y acaban enterraos ande caigan. Pero de uvas a peras uno dellos se hace famoso. Geralt de Rivia es uno de los tíos más conocíos de tol jodío Continente, pero Cuervo fue uno de los primeros y nos dejó un capazo de buenas historias.

Cuervo era un brujo del Grifo, de las cimas de las Montañas del Dragón. Bajaba al Norte pa cazar monstruos y levantar maldiciones cada primavera y verano. Cuervo empezó a hacerse famoso cuando quitó la maldición de la licantropía al duque de Maribor. Después deso, la gente empezó a hablar del "Grifo Negro", Cuervo de las Altas Montañas. Salía en un relato tras otro y siempre eran brutales: matando violentos cíclopes, plantándole cara a mantícoras, cosas asín. El colmo fue en Mahakam, cuando a Cuervo lo convocó el líder del clan Hoog.

Verás, hacía años que en los picos más altos de Mahakam había problemas, en concreto un dracónido grande de cojones llamao "Dragón Negro". S'abían enviao defensores de Mahakam a enfrentarse con ese bicho, héroes enanos de los de antes, bandas de mercenarios... de to. Pero ese Dragón Negro no se moría. Al final la gente decidió dejarlo estar y alejarse desas cumbres. Por supuesto, unos meses después cayó un meteorito jodíamente grande... justo por esos picos. ¡Je! Deja que te diga, camarada, que los enanos harían casi de to por conseguir minerales raros y eso incluye contratar un brujo.

Mimagino que Cuervo pensó que la bestia sería peligrosa porque hizo que los maestros de la forja de Mahakam liciesen una armadura nueva. Una armadura lisa, negra, forjá por enanos y rematá por gnomos. Debía ser alucinante. Fíjate que la leyenda dice que llamó latención de Tyen'Sail, el famoso forjador de canciones elfo. Viajaba por Mahakam en busca dinspiración y se tropezó con los herreros que estaban terminando la armadura de Cuervo. Tyen'Sail pidió al brujo la oportunidá de trabajar en la armadura. Le llevaría un tiempo, dijo, pero entretejería leyendas en ella: encantamientos de bravura, poder y cosas asín. Cuervo aceptó y Tyen'Sail se pasó na menos que doce días seguíos grabando la armadura, cantando antiguas canciones de poder y victoria sin parar.

Con la armadura terminá, llegó la batalla. Cuervo subió a la montaña pa enfrentarse al Dragón Negro. Tyen'Sail escribió una canción sobre eso... tienes que oírla alguna vez, de verdá. ¡Algo jodíamente magnífico, te lo digo yo! Por supuesto, Cuervo ganó la batalla con su brillante armadura y volvió con la cabeza del Dragón. Después de cobrar, siguió su camino como si no hubiera pasao na especial. Mimagino que la vida dun brujo es asín.



Armadura de Montaraz (Armadura Media, DO de Cultura: 16)

Capacidad de Parada	MA	Efecto	Localizaciones	VE	Peso
24	3	Resistencia a Perforante Resistencia a Aplastante Resistencia a Cortante Resistencia a Veneno	Cabeza, Torso, Brazos y Piernas	0	15

Cuando los "exiliaos" humanos desembarcaron en el Continente echaron a todas las otras razas, haciendo que se retirasen a las montañas y ocupando las llanuras y los bosques. Mimagino que a los humanos sencillamente no les cae bien la gente que no se parece a ellos. A la mayoría de razas antiguas les fue bien, porque nos parecemos algo a los humanos. Los vran y los bobolakos no lo tuvieron tan fácil. A los humanos les cuesta tomarse una birra con hombres lagarto y pequeñajos pelúos con cara castor. Algunos bobolakos sintegraron en las sociedades humanas luego de tanto luchar, pero la mayoría se vieron forzaos a retirarse a Mahakam o a los Milano.

En los Milano lo pasaron de pena. Sí, formaron ciudades y cavaron minas y reconstruyeron lo que habían perdío. Pero pronto llegaron los humanos pacerse con los minerales y los bobolakos no tenían las defensas que tenemos los enanos. Los humanos intentaron negociar pa quedarse las minas de los Milano (con escoltas mu bien armaos, según a quién le preguntes). Cuando la cosa no funcionó, asediaron las montañas. Los bobolakos sabían que no iban a ganar pero los elfos aún no se habían molestao en ocuparse de los humanos y nosotros los enanos estábamos escondíos en las montañas igual que los bobolakos. Un bobolako llamao Thjjn organizó a los suyos contra los ejércitos humanos que subían por las laderas. No es que crea que Thjjn pensase que iban a ganar, pero ni de coña iba a dejar que los humanos se saliesen con la suya sin sangre.

Superaos diez a uno, Thjjn se puso su ancestral armadura y cogió su hacha. Los dos bandos sencontraron en el campo de batalla en medio duna tormenta, según cuentan. Los bobolakos aprovecharon un rato el barro y la lluvia, que hacían que los humanos se resbalasen, pero eso no duró mucho. ¡Je! Por cada humano que mataba Thjjn, dos ocupaban su sitio. Al final Thjjn se retiró a las minas cuando sus filas empezaron a ceder terreno. La batalla estaba perdía pero entoavía podía putear a los humanos. Empezó a dar hachazos como un loco, a romper los puntales de las minas. Thjjn debía saber lo que iba a pasar: me pregunto qué fue lo último que pensó cuando las galerías le cayeron encima. Lo más seguro es que pensase en su hogar. Los humanos acabaron abriendo la mina pero les costó meses. Encontraron el cuerpo de Thjjn... muerto, claro, pero con su armadura de cuero y acero meteorítico puesta. Resulta questa aguantó bastante bien el derrumbe y algunos hasta dicen que conserva la fuerza de su antiguo dueño.

Armadura de Draug (Armadura Pesada, DO de Cultura: 18)

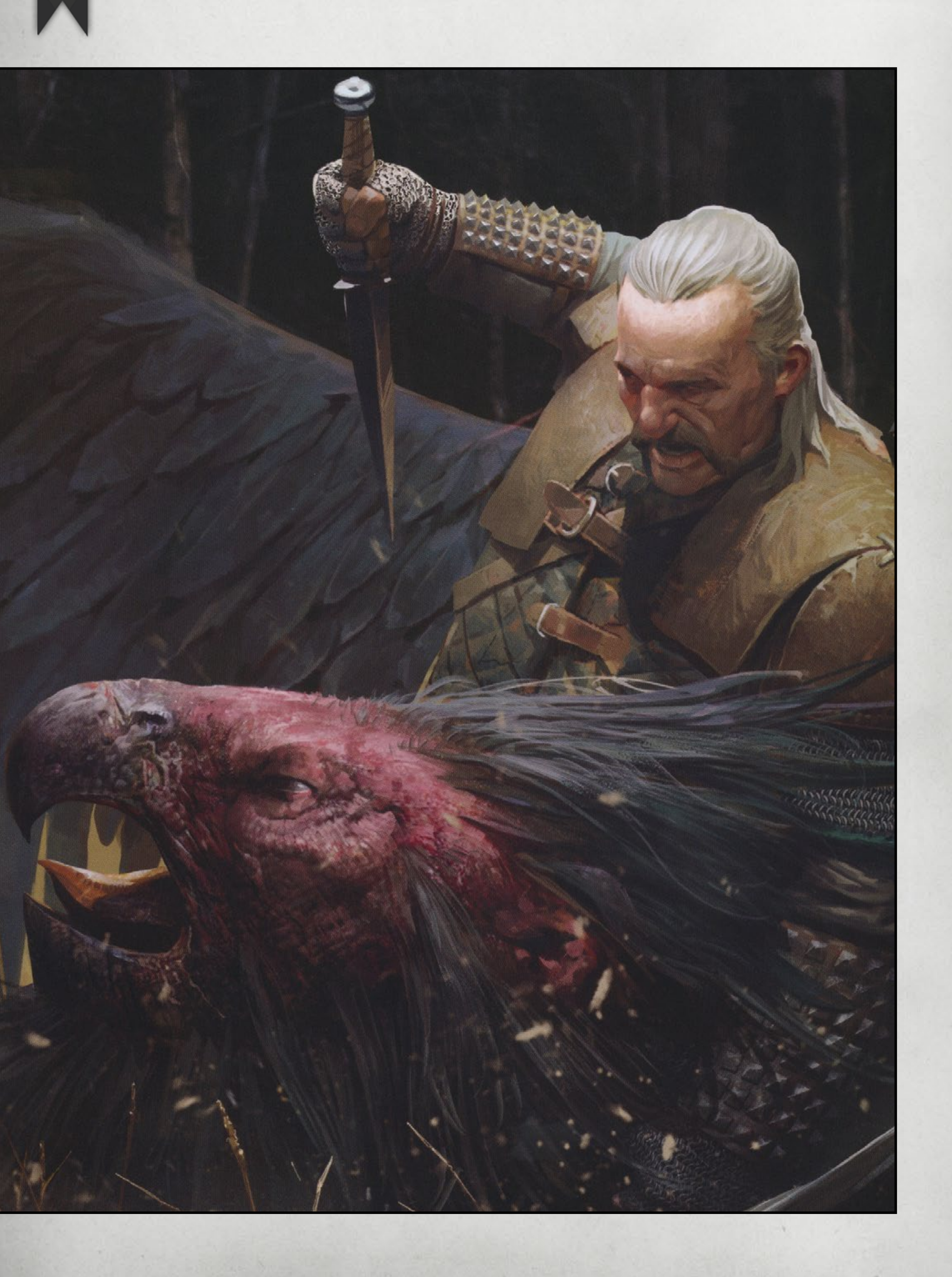
Capacidad de Parada	MA	Efecto	Localizaciones	VE	Peso
36	3	+25 Puntos de Vida Resistencia a Fuego Resistencia a Sangrar Resistencia a Veneno +2 a Lanzar Hechizos +2 a Resistir Magia	Cabeza, Torso, Brazos y Piernas	-3	37

¡Je! La verdá que hay adetrás de los mitos y las leyendas heroicas que cuenta la gente ante el fuego y en las tabernas no es ni de lejos tan estimulante como se piensa la mayoría. Qué quiés que te diga: a veces una historia tié potencial pero le falta algo de jugo. Un espadachín que se carga un trol del tamaño dun cobertizo es una buena historia. ¿Matar a un trol del tamaño duna taberna con ojos de fuego y puños como arietes? Esa historia bien vale un par de jarras. Está claro que no tós los cuentos son falsos. De vez en cuando las estrellas salinean y las cosas se ponen tan épicas que no hay que pulirlas ni exagerarlas. ¿Te suena la historia de Seltkirk de Guleta y Vandergrift "el Visitante"? Pos es una desas.

Verás, en una de tantas guerras entre Kaedwen y Aedirn, Seltkirk de Guleta salió al campo de batalla en el Valle del Pontar, afuera de Vergen. Seltkirk era el mejor espadachín de toa Aedirn: lo llamaban "el Invencible Caballero Blanco". Dicen quese hijoputa se lanzaba a la batalla y se cargaba gente como quien siega el grano. No sería dextrañar que la inteligencia aedirniana les ayudase a prepararse pa enfrentarse a los kaedweníes. La guerra estaba bastante decantá y Kaedwen perdía por mucho. Pero en una batalla Seltkirk sencontró con Vandergrift "el Visitante", líder de las fuerzas kaedweníes. Vandergrift y Seltkirk ya sabían enfrentao en un torneo en Ard Carraigh. En aquella ocasión lucharon hasta que los fuertes golpes de Seltkirk rompieron la espada de Vandergrift y este tuvo que rendirse. Esta vez Vandergrift quería sangre. Pronto aisló a Seltkirk del resto de sus fuerzas.

Dicen que fue una lucha de cojones: dos fuerzas de la naturaleza peleando, un puto apocalipsis. Pero al final la batalla tenía que acabarse y vaya si sacabó. Seltkirk abrió la guardia lo justo pa que Vandergrift le colase la espada y rajase al pobre cabronazo de la cabeza a los huevos. Y claro, con "el Invencible Caballero Blanco" muerto, las fuerzas aedirnianas se sumieron en el caos y los kaedweníes se reagruparon. Lo que viene luego es un misterio. Unos dicen que Sabrina Glevissig, maga de corte del rey Henselt de Kaedwen, odiaba a Vandergrift (a saber por qué). Vio una oportunidad dacabar con él y empezó a hacer que lloviese fuego por tol campo de batalla, con lo que mató a tos y cada uno de los que había allí. Vandergrift encontró allí su muerte, entre otros miles.

Cuando paró de llover fuego, los dos bandos se retiraron. Henselt hizo que quemasen a Sabrina en la picota por traición. Se dice quella maldijo el campo de batalla y obligó a tós los soldados muertos a volver a luchar la batalla daquel día pa siempre jamás. No era un problema pa los viajeros hasta la gresca entre Saskia y Henselt por el Pontar, en la que las piedras del campo se mancharon con bastante sangre como pa reavivar la maldición y que los espectros se pusiesen a luchar. Al final, Geralt de Rivia tuvo que meterse en una condená masa dapariciones y de muerte pacabar con to eso. Dicen que pa levantar la maldición ocupó el lugar de Seltkirk y senfrentó al alma de Vandergrift, que sabía convertió en un draug: un enorme espectro demoníaco. Cuando por fin se cargó al draug, Geralt recuperó la vieja armadura de Vandergrift y forjó una nueva, dura como sus muertos pero mu manchá. A saber lo que pasó con ella después de to lo de Loc Muinne.



Bestiario

"Aquello que se conoce deja de ser una pesadilla. Aquello con lo que se sabe luchar no es ya tan amenazador."

~Andrzej Sapkowski, *La Sangre de los Elfos*








Los monstruos, como la mayoría los conoce, son técnicamente forasteros arrastrados a nuestro mundo por medio de un acontecimiento llamado la Conjunción de las Esferas. Eso quiere decir que todos los monstruos que uno pueda encontrar en el Continente y más allá proceden de dimensiones propias en las que vivían y medraban antes de la Conjunción. Muchos magos y académicos coinciden en que casi todos los monstruos ponen en peligro a las formas de vida racionales y a su entorno porque se encuentran apartados de su nicho ecológico natural. Cabe suponer que monstruos como los ghuls, sirenas y vampiros tenían un sitio en la ecología de sus dimensiones de origen, un papel en el mundo que les rodeaba y para el cual evolucionaron. Expulsadas de sus hogares, la mayoría de estas criaturas amenazan ahora el entorno que les rodea. Esta explicación no reconforta a las mentes del pueblo llano, pero es interesante tener en cuenta que, en los últimos años, los monstruos han empezado a establecer nichos ecológicos propios por todo el Continente. Los zeugls de los pantanos han comenzado a vivir en vertederos y alcantarillas, los necrófagos han empezado a saquear los campos de batalla y algunos cementerios.

¿Cómo de Raros Son los Monstruos?

A estas alturas se ha aniquilado a la amplia mayoría de los monstruos. Los brujos fueron creados hace siglos para que cazaran monstruos, y tuvieron éxito. Pocos años antes del instante en que se ambienta este juego, muchos académicos y eruditos estaban convencidos de que los poetas y bardos se habían inventado a las criaturas incluidas en este bestiario. Hace muy poco que los monstruos han resurgido.

Algunos consideran que se debe a la falta de brujos. Sin su depredador natural (o antinatural), muchas especies de monstruo están empezando a alejarse del borde de la extinción. Otros creen que el retorno de los monstruos, unido a los avistamientos de la infame Cacería Salvaje, son augurios de que se avecina algo muchísimo peor. No se ha demostrado ninguna teoría, pero lo cierto es que los monstruos están ganando terreno en ausencia de los brujos.

Las Personas También Son Monstruos

En *The Witcher*, todo humano, elfo o enano tiene tanta capacidad de ser monstruoso como los "monstruos" que tanto aborrecen. Algunos enemigos incluidos en este bestiario no son *monstruos*. Estos enemigos humanos o del pueblo antiguo están motivados por el miedo, el odio o sus propias metas. En muchos casos, eso hace que resulten más peligrosos que cualquier monstruo procedente de la Conjunción.

Valores de Peligro

Como mencionamos en la sección para el DJ, en la página 219, cada monstruo tiene una categoría de dificultad. Las dos partes que forman dicha categoría te indican lo arduo que será el encuentro. La primera parte de esta categoría establece, en términos generales, lo fácil que es enfrentarse al monstruo.

Los monstruos **fáciles** son relativamente asequibles para un soldado bien entrenado en combate individual. En la mayoría de casos deberían emplearse en gran número. Los monstruos **normales** son más peligrosos que los fáciles y deberían usarse en solitario o junto a un grupo de monstruos fáciles. Los monstruos **difíciles** vienen bien como jefes finales. Deberían usarse en batallas determinantes y, salvo que la compañía sea muy grande o muy hábil, deberían presentarse en solitario.

Si quieres hilar más fino, la segunda parte de la categoría de cada monstruo (**sencillo**, **intermedio** o **complejo**) determina la dificultad del monstruo dentro de su categoría. Los monstruos **sencillos** son muy directos y no se requiere mucha planificación para luchar con ellos. Los monstruos **intermedios** son más fáciles de combatir con preparación previa, pero esta no es necesaria. Uno solo debería enfrentarse a un monstruo **complejo** si sabe algo de este, de lo contrario, la batalla será muy dura. Evita usar un monstruo complejo en una emboscada salvo que tus jugadores se lo merezcan de verdad.

Recompensa

Los perfiles recogidos en este bestiario incluyen un valor de **Recompensa** para cada enemigo. Este valor corresponde a la cantidad de coronas que las autoridades suelen pagar por una prueba de la eliminación de dicha amenaza (normalmente, la cabeza). Sin embargo, las autoridades no siempre estarán dispuestas a abonar esta recompensa ni a admitir la presencia de la amenaza.

Tipos de Monstruo



Bestias

Las bestias, como los humanoides, no se consideran técnicamente monstruos. Esta categoría incluye a perros, lobos y similares. Estas criaturas no son vulnerables a la plata ni resistentes a las armas. Sin embargo, se encuentran en todas partes, ya sea en el corazón de la naturaleza o cerca de asentamientos, cazando ciudadanos y ganado.



Dracónidos

Los dracónidos incluyen criaturas como wyvernos y dragones. La mayoría de los dracónidos son grandes reptiles alados y muy peligrosos (especialmente cuerpo a cuerpo) pero salvajes. Los verdaderos dragones son tan inteligentes como los humanos o más y poseen muchas capacidades. Los dracónidos moran principalmente en sitios elevados y montañas.



Elementa

Los elementa (singular, "elementum") son fascinantes productos de la magia elemental: gólems, elementales, gárgolas y similares. La mayoría de estas criaturas son invocadas por un mago o un sacerdote. Siguen órdenes y tienen poca voluntad propia. Sin embargo, cuando llegan a este mundo sin ataduras, los elementa son fuerzas del caos capaces de destruir ciudades enteras.



Espectros

Los espectros encarnan los potentes deseos de los difuntos. Normalmente surgen cuando alguien muere o es asesinado mientras sufre una emoción muy intensa. Aunque muchos parecen inteligentes, los consume un único impulso (normalmente la ira), lo que hace que sea casi imposible razonar con ellos.



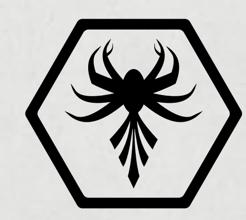
Híbridos

Entre las criaturas híbridas se incluyen miles de quimeras como sirenas y grifos, compuestas de una amalgama de partes de animales. Los híbridos son increíblemente diversos y cada uno prefiere un hábitat distinto. Los que tienen la facultad de volar prefieren los lugares elevados, aunque se pueden encontrar híbridos por todo el mundo y en toda clase de entornos.



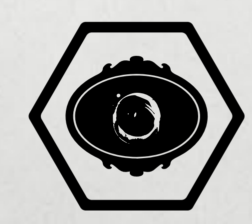
Humanoides

Técnicamente, los humanoides no son monstruos. Esta categoría incluye a los humanos, así como a los elfos, enanos y demás miembros del pueblo antiguo. Los humanoides se encuentran en una increíble variedad de hábitats y los hay muy distintos entre sí. Es importante tener presente que incluso con las reglas estándar de vulnerabilidad, los humanoides no son vulnerables a la plata ni resistentes a las armas.



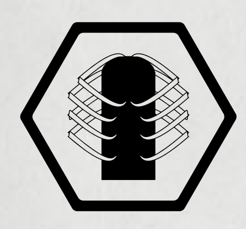
Insectoides

Los insectoides son insectos y arácnidos enormes que rondan por la espesura y tienden trampas para los incautos. Los insectoides suelen ser depredadores de emboscada que prefieren lanzarse sobre su presa y atacarla con sus colmillos o garras envenenados. Merodear demasiado cerca de un nido de insectoides puede hacer que te persiga todo un enjambre.



Malditos

Los malditos son humanos o no-humanos que sufren una maldición que les transforma en monstruo. Los más comunes son los hombres lobo. Suelen merodear cerca de asentamientos humanos, porque la mayoría de estas criaturas son abiertamente hostiles hacia estos.



Necrófagos

Los necrófagos son devoradores de cadáveres que suelen encontrarse en cementerios, campos de batalla y cuevas profundas. Su aspecto cadavérico puede llevar a error: son criaturas vivas extraplanares. Los necrófagos menos inteligentes, como los ghuls, atacan a todo lo que se acerque. Los más astutos, como las brujas sepulcrales, rondan por cementerios y atraen a aldeanos solitarios.



Ogroides

Los ogroides, entre los que se incluyen los trols, nekkers y gigantes, son criaturas de aspecto humanoide, normalmente con un nivel de inteligencia semejante al humano. La mayoría son grandes y corpulentos (los nekkers son la excepción) y no solo forman sociedades tribales básicas sino que, en el caso de los trols, son capaces de hablar lenguas humanas y del pueblo antiguo con cierta dificultad.



Relictos

Los relictos son fuerzas de la naturaleza que surgen en campo abierto con el paso del tiempo. Es probable que estos monstruos llegasen a nuestro reino con la Conjunción de las Esferas. Todos son criaturas mágicas muy vinculadas a la naturaleza. La mentalidad de los relictos va de astutos e inteligentes a primarios y monstruosos.



Vampiros

Los vampiros son una categoría increíblemente variada de monstruos chupasangres. Suelen cazar en ruinas aunque los más poderosos pueden sobrevivir en las ciudades. Los vampiros menores son bestias descerebradas que desgarran cuerpos y luego sorben la sangre. Los vampiros superiores pueden mezclarse sin dificultad entre los humanos y poseen un inmenso poder.



Amenaza
Fácil Sencillo

Recompensa
10

Armadura
0

INT	1
REF	4
DES	6
TCO	5
MOV	7
EMP	1
TÉC	1
VOL	4
SUE	0

ATU	4
CARR	21
SAL	4
AGU	20
EST	50
REC	4
PV	20
VIG	0

Altura	Aproximadamente 80 cm
Peso	En torno a 68 kg
Entorno	Bosques y llanuras
Inteligencia	Similar a la de un perro
Organización	Manadas de entre 3 y 6

Lobos y Huargos

Supersticiones de Profanos (DO de Cultura 8)

No hay mucho que decir de los lobos. ¡Je! Son unos jodíos cabrones que viven en los bosques y acechan a los viajeros. Normalmente solo atacan en manadas de cinco o seis y el fuego hace que se larguen. Si tiés quenfrentarte a ellos, asegúrate de que no puedan rodearte: tacorralan y tatacan desde tós laos. Es algo terrible, creo yo. La cosa está especialmente mal desde que hay guerra. Con tós esos cadáveres y viajeros heríos, los lobos sestán envalentonando. En ná y menos los tendrás en los pueblos, robando niños. Un puñao de gente también cree que son de mal agüero. A saber cuántas profecías y cosas asín empiezan con un lobo. Y te lo aseguro: en ninguna es pa bien.

~Rodolf Kazmer

Conocimiento de Brujo (DO de Saber de Monstruos 10)

Aunque hay muchas leyendas y mitos extraños sobre los lobos, todo el mundo suele coincidir en que no son criaturas mágicas. Los huargos, por otro lado, están envueltos en un mayor misterio para la población general. Cuando una manada de lobos se vuelve lo bastante grande o controla un territorio lo bastante amplio, acabarás por encontrarte un huargo entre ellos. El huargo es un lobo grande y corpulento (normalmente con un hirsuto pelaje marrón) que se convierte en el líder de la manada. Ni siquiera los brujos más eruditos están seguros acerca de si uno de los lobos se transforma en huargo o si las grandes manadas de lobos acaban por atraer un huargo, pero su existencia es irrefutable.

Aunque los huargos parecen actuar como lobos normales, se han ganado una espeluznante reputación por sus brillantes ojos rojos y su astucia. Al enfrentarte a una manada de lobos liderada por un huargo, recuerda localizar al huargo cuanto antes. Mientras esté vivo, la manada opera como una unidad y manifiesta más capacidad estratégica de lo normal. Los huargos ordenan a sus hermanos rodear a sus presas, atacar a objetivos concretos para debilitar al grupo e incluso entorpecer a los objetivos más peligrosos para que el huargo pueda darles el golpe de gracia más fácilmente. El huargo suele quedarse en la retaguardia de la manada hasta que se haya debilitado a la presa, así que la mayoría de las veces los ataques a distancia serán tu mejor baza. La plata no afecta a los huargos pero una buena arma de acero de las de toda la vida servirá. Al aplicar aceite para bestias, matar al huargo no debería resultar demasiado difícil. Ten siempre presente que un huargo no es más que un lobo grande y duro.

Habilidades
Advertir/Notar +6
Supervivencia +9
Esquivar/Zafarse +6
Melé +6
Pelea +6
Atletismo +6
Sigilo +6
Resistencia +5
Coraje +6
Resistir Magia +2

Armas			
Nombre	Daño	Efecto	ATA
Mordisco	2d6	N/A	1

Botín
Sebo de perro (1d6)
Piel de lobo
Huesos de bestia (1d6)

Vulnerabilidades
Aceite para bestias

Capacidades
Rastrear por el Olfato Un lobo puede rastrear a una criatura sin indicios visuales ni auditivos sin sufrir penalizadores.
Visión Nocturna Los lobos actúan en zonas de luz tenue sin penalización.
Líder A menudo, un grupo de lobos estará liderado por un huargo. Mientras el huargo esté vivo, todos los lobos de su manada reciben +4 a Coraje. Además, el huargo es capaz de dar órdenes al resto de la manada. Dichas órdenes no pueden ser más complicadas que "ve allí", "ataca desde detrás" o "espera".

Huargos

Los huargos son más grandes que el lobo medio, tienen un pelaje pardo rojizo y brillantes ojos rojos. Su manera de acechar los hace parecer mucho más listos que el típico lobo.

INT	2
REF	5
DES	7
TCO	6
MOV	8
EMP	1
TÉC	1
VOL	6
SUE	0

ATU	6
CARR	24
SAL	4
AGU	30
EST	60
REC	6
PV	30
VIG	0

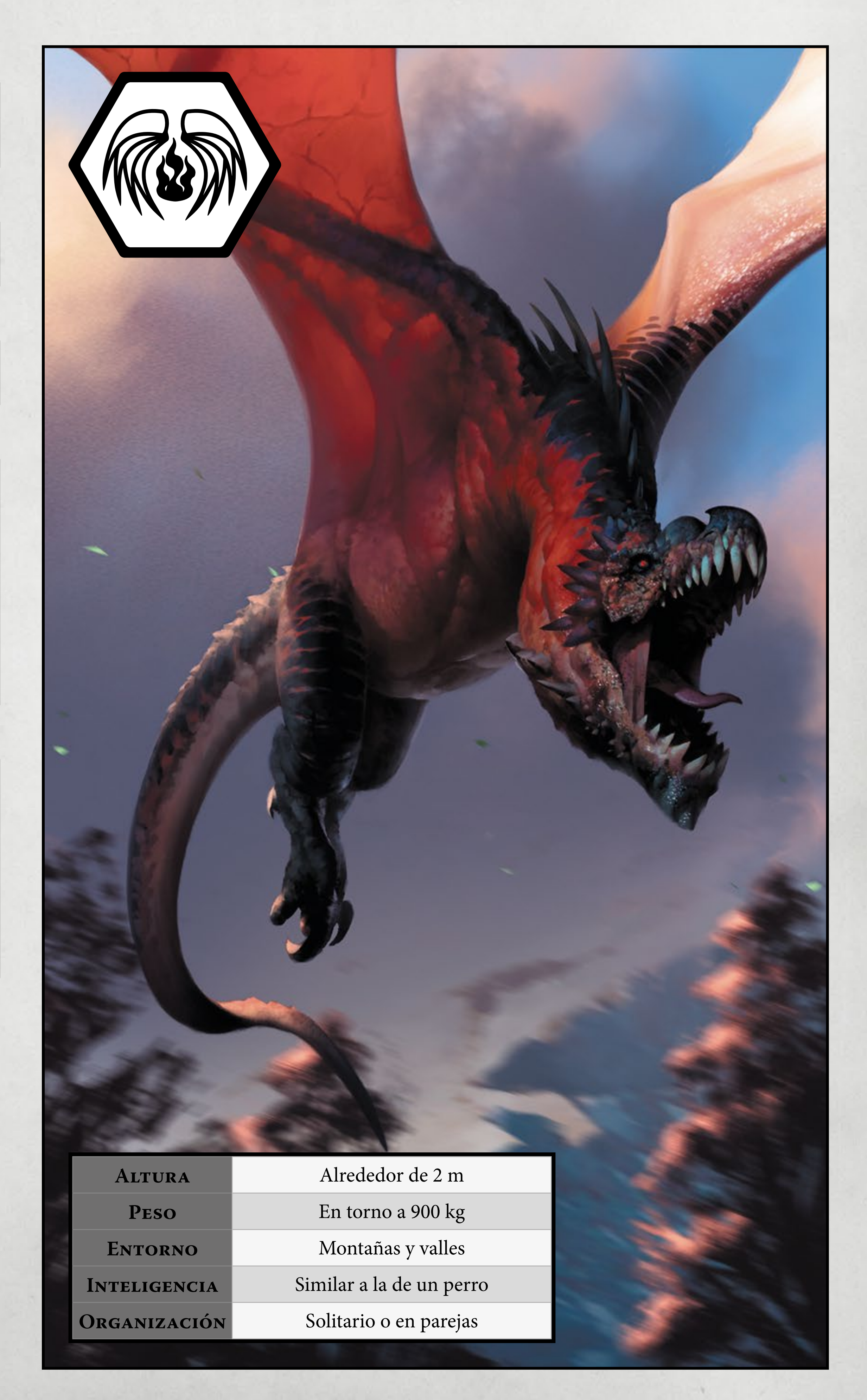
Amenaza
Difícil Sencillo

Recompensa
1000

Armadura
10

INT	1
REF	10
DES	10
TCO	10
MOV	7
EMP	1
TÉC	1
VOL	6
SUE	0

ATU	8
CARR	21
SAL	4
AGU	40
EST	100
REC	8
PV	80
VIG	0



Altura	Alrededor de 2 m
Peso	En torno a 900 kg
Entorno	Montañas y valles
Inteligencia	Similar a la de un perro
Organización	Solitario o en parejas



Wyvernos

Supersticiones de Profanos (DO de Cultura 16)

Los wyvernos son como dragones de dos patas, creo yo. Diantre, la gente no los ve mucho, asín que no hablan demasiao dellos. En to caso, los wyvernos son como primos pequeños de los dragones y cazan mozas vírgenes y cosas asín. Si estás en un claro, tiés que vigilar por si bajan en picao pa llevarse a tus hijas. Solo se les pué matar con plata, así que tace falta una espada de plata cuando vayas a rescatar a una moza duno destos hijos de puta. Dicen que una vez has matao a la bestia, beberte su sangre te da poder sobre el propio fuego.

~Rodolf Kazmer

Conocimiento de Brujo (DO de Saber de Monstruos 16)

En torno a los dracónidos se acumulan las leyendas más extrañas y fantásticas. Hay algo en esta familia de monstruos que inspira al cuentacuentos que todos llevamos dentro. Los wyvernos son dracónidos, de la misma familia que los dragones, pero muy lejos de ser como ellos. Son bestias violentas y primarias que merodean por zonas montañosas altas y cazan personas, pero más que nada porque se cruzan con ellas. Los wyvernos no tienen predilección por las vírgenes: persiguen a toda criatura viviente que crean poder matar y devorar. Les gusta lanzarse en picado sobre sus presas e intentan permanecer en el aire si es posible. A diferencia de los dragones, los wyvernos no pueden escupir fuego pero sí pueden escupir un ácido venenoso con gran precisión. Eso hace que enfrentarse a un wyverno a distancia resulte peliagudo. Por suerte *no* son inmunes a todo lo que no sea plata. Aunque tienen una piel difícil de perforar, se les puede derrotar con armas de acero normales y magia, como a la mayoría de criaturas.

Para cazar a un wyverno empieza preparando aceite para dracónidos. Cúbrete cuanto puedas de los pies a la cabeza para evitar que el ácido venenoso alcance zonas expuestas. Asimismo, es recomendable usar poción oropéndola para anular los efectos del veneno. También deberías aprovisionarte de munición o asegurarte de conocer algunos hechizos que causen daño. Mientras un wyverno vuela en torno a su presa, una flecha certera o algo similar tiene bastantes posibilidades de derribar al monstruo, haciendo que sea más fácil golpearle. Cuando te enfrentes a un wyverno en vuelo, ten cuidado con sus garras: intentará rajarte mientras hace vuelos rasantes. En tierra, un wyverno se limita a dar mordiscos o a golpear con las púas envenenadas de su cola.

Habilidades
Advertir/Notar +10
Supervivencia +9
Esquivar/Zafarse +6
Melé +8
Pelea +7
Atletismo +8
Sigilo +6
Resistencia +8
Coraje +8
Resistir Magia +8

Armas			
Nombre	Daño	Efecto	ATA
Garras	6d6	N/A	2
Mordisco	7d6	Veneno (25%)	1
Púas de cola	5d6+2	Veneno (75%)	1

Botín
Escamas de dracónido (1d10)
Extracto venenoso (1d10)
Huevos de wyverno (1d6/2)
Ojos de wyverno (2)

Vulnerabilidades
Aceite para dracónidos

Capacidades
Vuelo Un wyverno puede alzar el vuelo como acción de movimiento. Solo se puede derribar a un wyverno en vuelo aturdiéndolo o causándole más de 10 puntos de daño con un único ataque. Si se derriba al wyverno, este debe superar una prueba de Atletismo con DO 16 o la caída le causará Xd6 puntos daño, donde X es igual a la mitad de metros de caída redondeando hacia arriba. Este daño se puede ver reducido por Armadura.
Escupir Veneno Los wyvernos pueden escupir veneno contra un objetivo a 8 m o menos y causarle 3d6 puntos de daño con un 100% de posibilidades de **envenenarlo**.
Resistencias Los wyvernos son resistentes al daño **cortante** y **perforante**.
Feral Al resolver pruebas de Advertir/Notar y de Supervivencia, el instinto de esta criatura le proporciona INT 7.

Armadura de Cuero de Dracónido

A lo largo de los años, se han incorporado escamas de dracónido a las armaduras fabricadas para la nobleza, los caballeros e incluso a veces para magos que quieren lucirse ante sus iguales. Las escamas de dracónido que se trabajan para hacer cuero de dracónido otorgan muy buena protección y muchas de las mencionadas armaduras son ahora legados familiares que pasan de generación en generación.

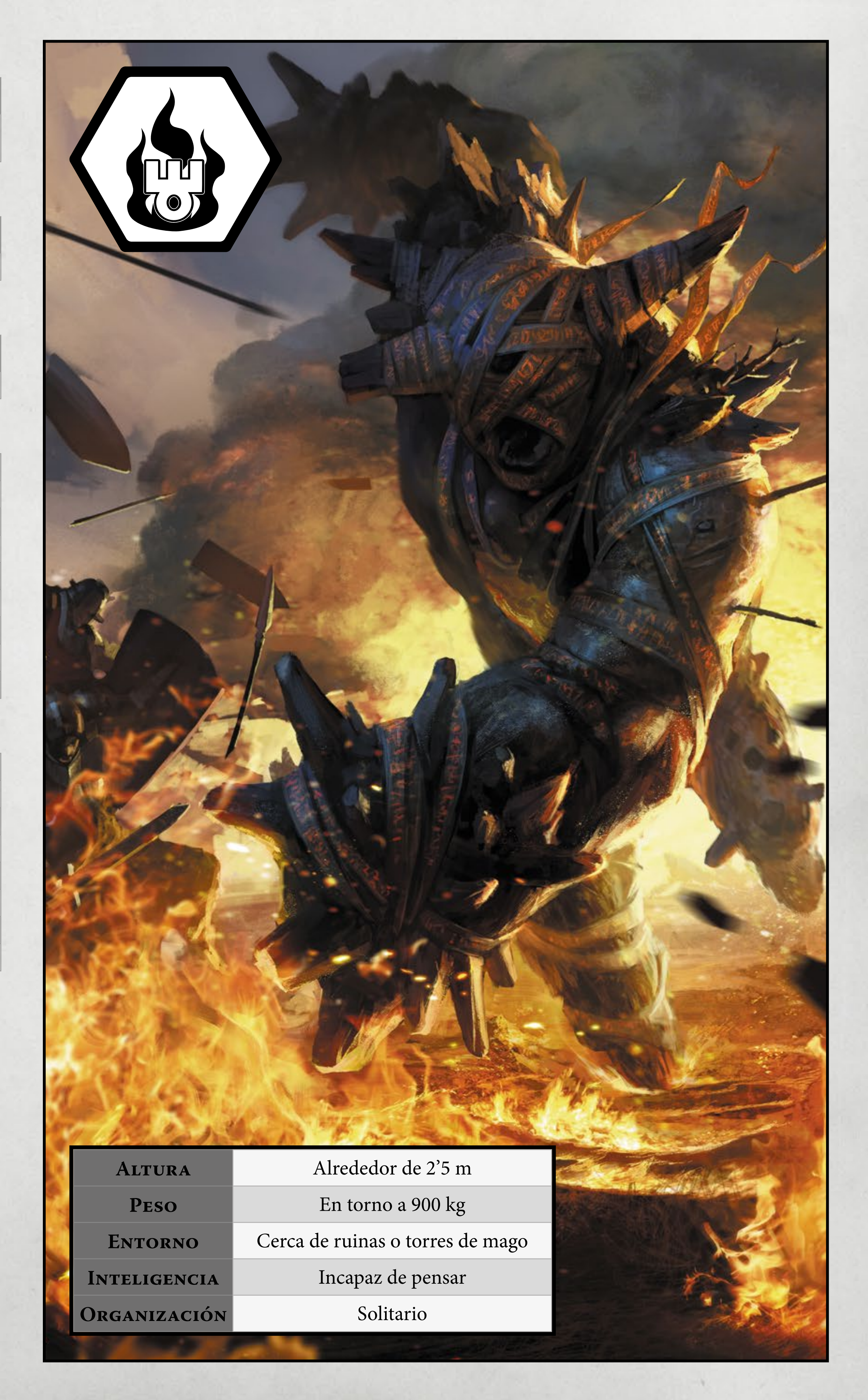
Amenaza
Difícil Sencillo

Recompensa
1200

Armadura
20

INT	1
REF	10
DES	6
TCO	13
MOV	4
EMP	1
TÉC	1
VOL	4
SUE	0

ATU	8
CARR	12
SAL	2
AGU	-
EST	130
REC	8
PV	80
VIG	0



Altura	Alrededor de 2'5 m
Peso	En torno a 900 kg
Entorno	Cerca de ruinas o torres de mago
Inteligencia	Incapaz de pensar
Organización	Solitario

Gólems

Supersticiones de Profanos (DO de Cultura 16)

Los gólems son los únicos monstruos que hay questén hechos por personas. Dicen que los fabrican con el poder de los elementos y que les dan vida con las almas de los muertos. ¡Je! Me parece un poco cogío por los pelos, ya que la necromancia es ilegal en tol Continente, pero a saber. Lo que sí sé es que a un gólem suelto no hay quien lo pare salvo un brujo o una guarnición entera. Dicen que un gólem a la carga pué atravesar una casa de un lao a otro sin puerta ni ná.

~Rodolf Kazmer

Conocimiento de Brujo (DO de Saber de Monstruos 14)

Los gólems son monstruos increíblemente sencillos que, sin embargo, resultan tremendamente peligrosos. El gólem típico lo crea un mago como defensa, como mano de obra o quizá para proteger algo importante. El gólem recibe órdenes y las sigue al pie de la letra. *Para siempre*. Si le dicen a un gólem que proteja un jarrón, lo hará hasta que muera, lo que puede llevar siglos, o incluso milenios. Eso también significa que si le ordenan a un gólem que traiga agua de un pozo seguirá haciéndolo cubo a cubo hasta que se le ordene parar. Los gólems no son creativos pero sí muy persistentes. Te puedes enfrentar a un gólem por tres razones. Razón uno: necesitas algo que un poderoso mago no quiere que consigas. En este caso, al menos el gólem se quedará en su sitio (tienes tiempo para pensar un plan y prepararte). Razón dos: estás atacando a un mago y este tiene un gólem. De nuevo, al menos tienes tiempo para trazar un plan. Razón tres: un mago ha creado un gólem específicamente para que te destruya. Es el peor de los casos. Te perseguirá hasta que mueras y probablemente desenterrará el cadáver para comprobar que estás muerto. *Puede* que incluso le dé a tu cuerpo un par de puñetazos demoledores para asegurarse.

Si tienes que enfrentarte a un gólem, hazte con bombas de dimerita. Aunque no desactivan al gólem, lo volverán más torpe. El aceite para elementa también va bien, así como los hechizos relacionados con la electricidad. Cuando recibe una descarga eléctrica lo bastante potente, el gólem se queda paralizado mientras sus vínculos mágicos intentan restablecerse. *Nunca* bloquees o desvíes el ataque de un gólem: sus puños son tan fuertes que tienen muchas posibilidades de destrozar cualquier arma. Como son constructos, también puedes olvidarte de las heridas sangrantes, el veneno, los hechizos mentales y el fuego. Por último, pero quizá más importante, si ves que un gólem carga hacia ti... que no te dé.

Habilidades
Advertir/Notar +8
Supervivencia +4
Esquivar/Zafarse +4
Pelea +5
Atletismo +2
Sigilo +2
Proezas de Fuerza +10
Resistir Magia +10

Armas			
Nombre	Daño	Efecto	ATA
Puñetazo	8d6	Ablativo	1

Botín
Corazón de gólem
Runa al azar
Polvo infundido (1d6)

Vulnerabilidades
Aceite para elementa
Vulnerabilidad a la Electricidad Los gólems son vulnerables a la electricidad, que puede trastocarlos. Si reciben más de 10 puntos de daño, deben superar una tirada de salvación contra aturdimiento con un número objetivo de 7.
Bombas de Dimerita Cuando recibe el impacto de una bomba de dimerita, un gólem se altera y se vuelve torpe. Mientras dure el efecto de la bomba, se vuelve incapaz de usar sus capacidades **fuerza demoledora** y **carga** y sufre un -2 a todas las características.

Capacidades
Fuerza Demoledora Dada la increíble fuerza con la que golpea, no se puede desviar el ataque de un gólem y causa el doble de daño ablativo a armas, escudos y armaduras.
Carga Si un objetivo se encuentra a más de 10 m del gólem, este puede invertir todo su turno en desplazarse hasta su velocidad de CARR y lanzar un potente ataque al que aplica un penalizador de -4, que causa 10d6 puntos de daño y que hace que el objetivo salga despedido 8 m. Si el objetivo choca contra algo en el proceso, este sufre daño como si le embistiese un caballo.
Constructo Un gólem es inmune a **sangrar**, **veneno**, **fuego** y a hechizos que afecten a la mente o a las emociones. No se puede razonar con ellos y **nunca se quedan sin AGU**.
Resistencias Los gólems son resistentes al daño **cortante** y **perforante**.

Amenaza
Fácil Complejo

Recompensa
30

Armadura
0

INT	4
REF	6
DES	5
TCO	5
MOV	5
EMP	1
TÉC	1
VOL	6
SUE	0

ATU	5
CARR	15
SAL	3
AGU	25
EST	50
REC	5
PV	25
VIG	0



Altura	Estatura normal para un humano
Peso	Ingrávido
Entorno	Campos de batalla y cementerios
Inteligencia	Consumida por sus emociones
Organización	Grupos de entre 3 y 21

Apariciones

Supersticiones de Profanos (DO de Cultura 14)

Según cuentan las leyendas, las apariciones vienen en tos los tamaños y formas. Las almas de los muertos y los condenaos vuelven a nuestro mundo pa sembrar el caos entre los vivos. Pero los cuentos de vieja no dejan mu claro qué hace que surja una aparición. La mayoría dicen ques gente que ha sufrío una injusticia, o hijos de puta de la peor calaña. Algunos dicen que son magos y sacerdotes demasiao mágicos pabandonar este mundo. Normalmente la gente está conforme con que, si quiés librarte duna aparición, tienes que hacer un ritual. Primero encuentra el cadáver (que no se habrá podrío, fíjate tú), clava en él una estaca de chopo, córtale la cabeza y ponla entre sus piernas. Luego pégale fuego. Si haces mal aunque solo sea una destas cosas, estás muerto. Al menos eso dicen.

~Rodolf Kazmer

Conocimiento de Brujo (DO de Saber de Monstruos 10)

Resulta interesante que los espectros sean el único tipo de monstruos que *sí* están relacionados con los difuntos, humanos y no-humanos. Un espectro es el espíritu de alguien que murió en circunstancias terribles o con asuntos inconclusos. Dicho esto, no se puede expulsar a un espectro mediante el método descrito más arriba. Con la mayoría de espectros basta con derrotarlos y devolverlos al reino de los muertos. Pero para los que estén ligados a una maldición, hay que levantar dicha maldición para que puedan trascender de forma permanente. Las apariciones son técnicamente racionales pero muy pocas actúan según dicho raciocinio. La mayoría de apariciones están consumidas por el odio y atacarán al azar a todo lo que se acerque. Aproximadamente el 5% restante retiene parte de su consciencia y puede hablar e interactuar. Normalmente, los espectros racionales forman parte de una maldición de gran calibre.

Cuando te enfrentes a un espectro, debes mantenerte en movimiento. Lanzarán grandes golpes con su espada y su farolillo y usarán su naturaleza selectivamente incorpórea para "esquivar" ataques. De cuando en cuando, una aparición se teleportará, normalmente para ponerse detrás de un objetivo y atacarlo. Esa es la maniobra más peligrosa de que disponen, dado que literalmente surgen de ninguna parte. Si atrapas a una aparición con la señal de Yrden o con una bomba de polvo lunar, puedes evitar que se vuelva incorpórea y se teleporte. Aplicar aceite para espectros acortará mucho el enfrentamiento.

Nadie sabe a dónde va la consciencia de una aparición cuando la destruyen. Es materia de debate desde hace siglos.

Habilidades
Advertir/Notar +8
Supervivencia +6
Espada +7
Esquivar/Zafarse +6
Melé +6
Pelea +6
Atletismo +5
Sigilo +9
Resistencia +7
Lanzar Hechizos +6
Resistir Magia +4

Armas			
Nombre	Daño	Efecto	ATA
Espada espectral	3d6	N/A	1
Farolillo espectral	2d6+2	Fuego (25%)	1

Botín
Esencia de aparición (1d6/2)
Polvo de espectro (1d6/2)
Polvo infundido (1d6/2)

Vulnerabilidades
Aceite para espectros
Polvo Lunar e Yrden Si está en el área de efecto de una bomba de polvo lunar o de una señal de Yrden, una aparición no puede volverse incorpórea ni teleportarse.

Capacidades
Alimentada por la Ira Técnicamente, las apariciones son tan inteligentes como lo fueran en vida, pero están cegadas por su rabia desbordante. No se puede razonar con ellas ni intimidarlas.
Desvanecerse Esta es una opción adicional de acción defensiva que se basa en la habilidad Lanzar Hechizos. Si se realiza con éxito, la aparición se vuelve incorpórea, anula los efectos del ataque y no se la puede afectar ni dañar por medios físicos hasta el inicio de su próximo turno.
Teleportación Una aparición puede usar su movimiento para teleportarse hasta 10 m de inmediato. Normalmente atacará a continuación.
Visión Nocturna Las apariciones actúan en zonas de luz tenue sin penalización.

Armas Espectrales

Las armas de una aparición son manifestaciones de su poder y se forman cuando se crea la aparición. A su muerte, el farolillo y la espada se desvanecen con el resto de su cuerpo y no se pueden tomar como botín.

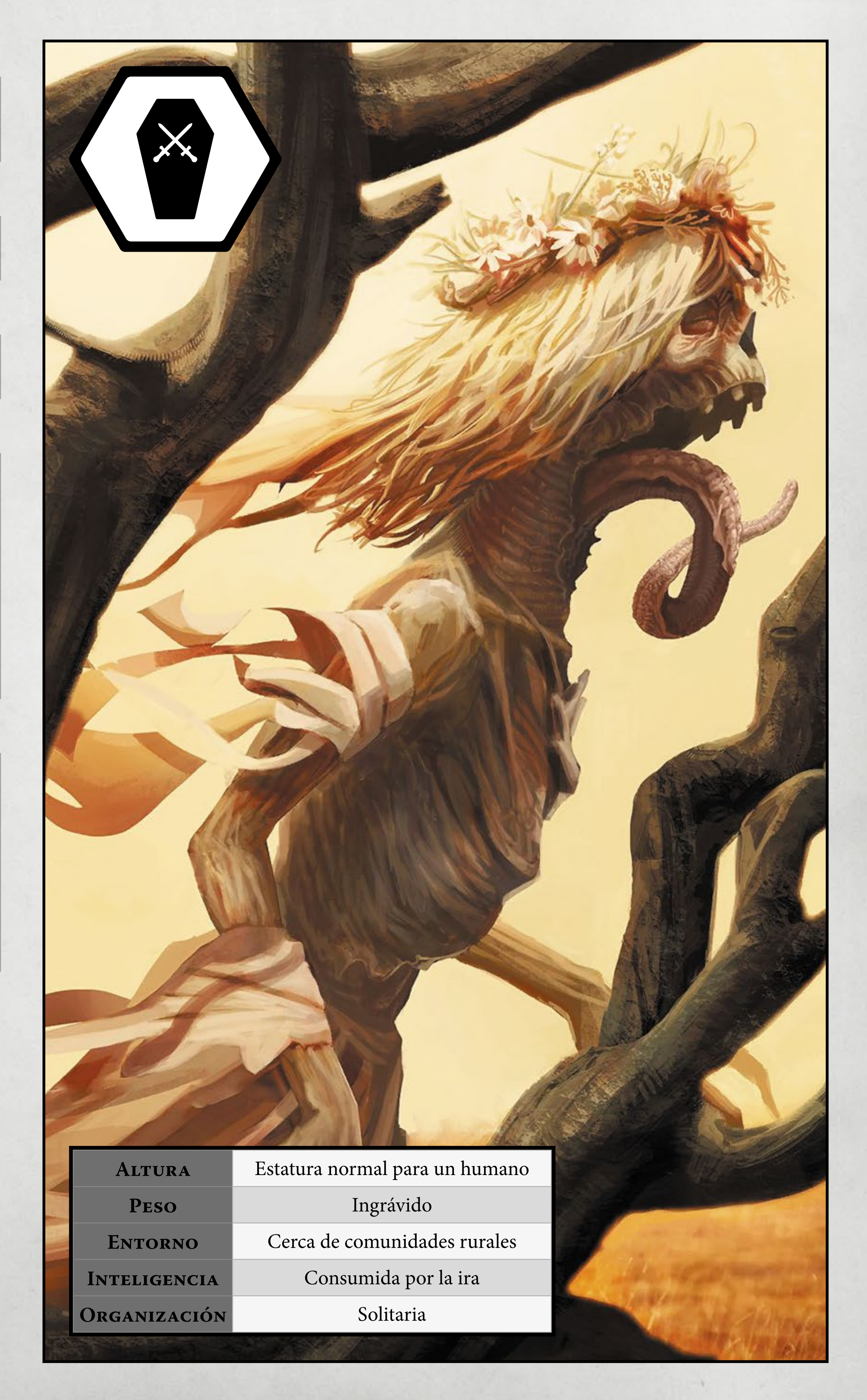
Amenaza
Normal Complejo

Recompensa
800

Armadura
0

INT	5
REF	8
DES	6
TCO	7
MOV	6
EMP	1
TÉC	1
VOL	9
SUE	0

ATU	6
CARR	18
SAL	3
AGU	30
EST	70
REC	6
PV	60
VIG	0



Altura	Estatura normal para un humano
Peso	Ingrávido
Entorno	Cerca de comunidades rurales
Inteligencia	Consumida por la ira
Organización	Solitaria

Damas del Mediodía

Supersticiones de Profanos (DO de Cultura 16)

Hay quien dice que las damas del mediodía son las almas de las mozas que murieron justo antes de su boda. Vuelven como seres depravaos y horribles vestíos de blanco que rondan por los campos bajo la luz del sol. La gente dice que son listas pero que la pena y las ansias de venganza las han vuelto majaras... y por eso matan a to lo que sencuentran. Y normalmente no matan con garras y dientes ni cosas asín. Cuentan las leyendas que techizan con magia oscura y hacen que bailes con ellas. Solo pués parar cuando se pone el sol. Pero pa entonces ya estarás más que muerto.

~Rodolf Kazmer

Conocimiento de Brujo (DO de Saber de Monstruos 14)

En ocasiones, las jóvenes prometidas que sufren muertes violentas antes de su boda vuelven como damas del mediodía. Estos espectros son criaturas poderosas, peligrosas y vengativas. Las almas de estas mujeres enloquecen de dolor e ira y eso las obliga a merodear por los campos y las tierras que rodean su lugar de descanso en busca de la persona que las mató. Eso es justo, pero tienen tendencia a matar también a cualquiera que se acerque demasiado a ellas. Al tratar con una dama del mediodía debes ser rápido: es necesario trabarse con la criatura en cuerpo a cuerpo. Las damas del mediodía son incorpóreas hasta que las atrapas en un círculo de Yrden o las alcanzas con una bomba de polvo lunar. Es la única ocasión para afectarle con ataques físicos. También deberías enfrentarte a ella cerca del ocaso, dado que la luz de la luna debilita a esta criatura.

Las damas del mediodía suelen atacar con sus garras letales. De cuando en cuando, usan magia para lanzar una nube de polvo y cegar a un enemigo combativo. Si se les daña demasiado, inician su **danza del mediodía**, lo que crea copias de sí mismas que te roban PV y sanan a la dama del mediodía. Destruye estas copias de inmediato, antes de que puedan arrebatarte demasiada salud. Lo mejor al enfrentarse a una dama del mediodía es embadurnar tu espada en aceite para espectros e intentar invocarla de noche. Encuentra algo que tuviera gran valor para ella en su vida anterior y quémalo cerca de su tumba. El 90% de las veces, eso invocará a la dama del mediodía y, bajo la luz de la luna, te resultará mucho más fácil matarla. Una vez muerta, el alma del espectro se liberará de los grilletes de dolor que la mantenían en este mundo. Descansará y podrá trascender a lo que quiera que haya más allá de la muerte. Es un objetivo romántico, pero no es fácil.

Habilidades
Advertir/Notar +10
Supervivencia +5
Esquivar/Zafarse +9
Melé +8
Pelea +7
Atletismo +4
Sigilo +10
Resistencia +7
Lanzar Hechizos +8
Resistir Magia +7

Armas			
Nombre	Daño	Efecto	ATA
Garras	5d6	N/A	2

Botín
Esencia de aparición (1d6)
Polvo de espectro (1d6)
Polvo infundido (1d6)
Esencia de luz (1d6/2)

Vulnerabilidades
Aceite para espectros
Polvo Lunar e Yrden Si está en el área de efecto de una bomba de polvo lunar o de una señal de Yrden, una dama del mediodía no puede volverse incorpórea ni teleportarse.
Debilidad Celestial A la luz de la luna, las damas del mediodía sufren -2 a todas sus acciones.

Capacidades
Alimentada por la Ira Técnicamente, las damas del mediodía son tan inteligentes como lo fueran en vida, pero están cegadas por su rabia desbordante. No se puede razonar con ellas ni intimidarlas.
Incorpórea Una dama del mediodía siempre es incorpórea, salvo en el área de efecto de una bomba de polvo lunar o de una señal de Yrden, lo que la vuelve inmune a los ataques físicos, a **sangrar** y al **veneno**.
Danza del Mediodía Una dama del mediodía puede crear 3 copias que bailan alrededor de un objetivo, a menos de 5 m del mismo. Estas copias no atacarán pero se defenderán usando los mismos valores que la propia dama del mediodía. Cada asalto, cada copia drenará 3 PV del objetivo más cercano y la dama del mediodía regenerará dicha cantidad. Cada una de estas copias desaparecerá con el primer ataque con éxito que reciban. La dama del mediodía no puede volver a usar esta capacidad mientras queden copias de un uso anterior.
Nube de Polvo Una dama del mediodía puede usar magia para arrojar polvo a la cara de un objetivo. Este ataque emplea la habilidad Lanzar Hechizos y, en caso de éxito, el objetivo queda cegado 1d6 asaltos. El objetivo debe estar a 5 m o menos.

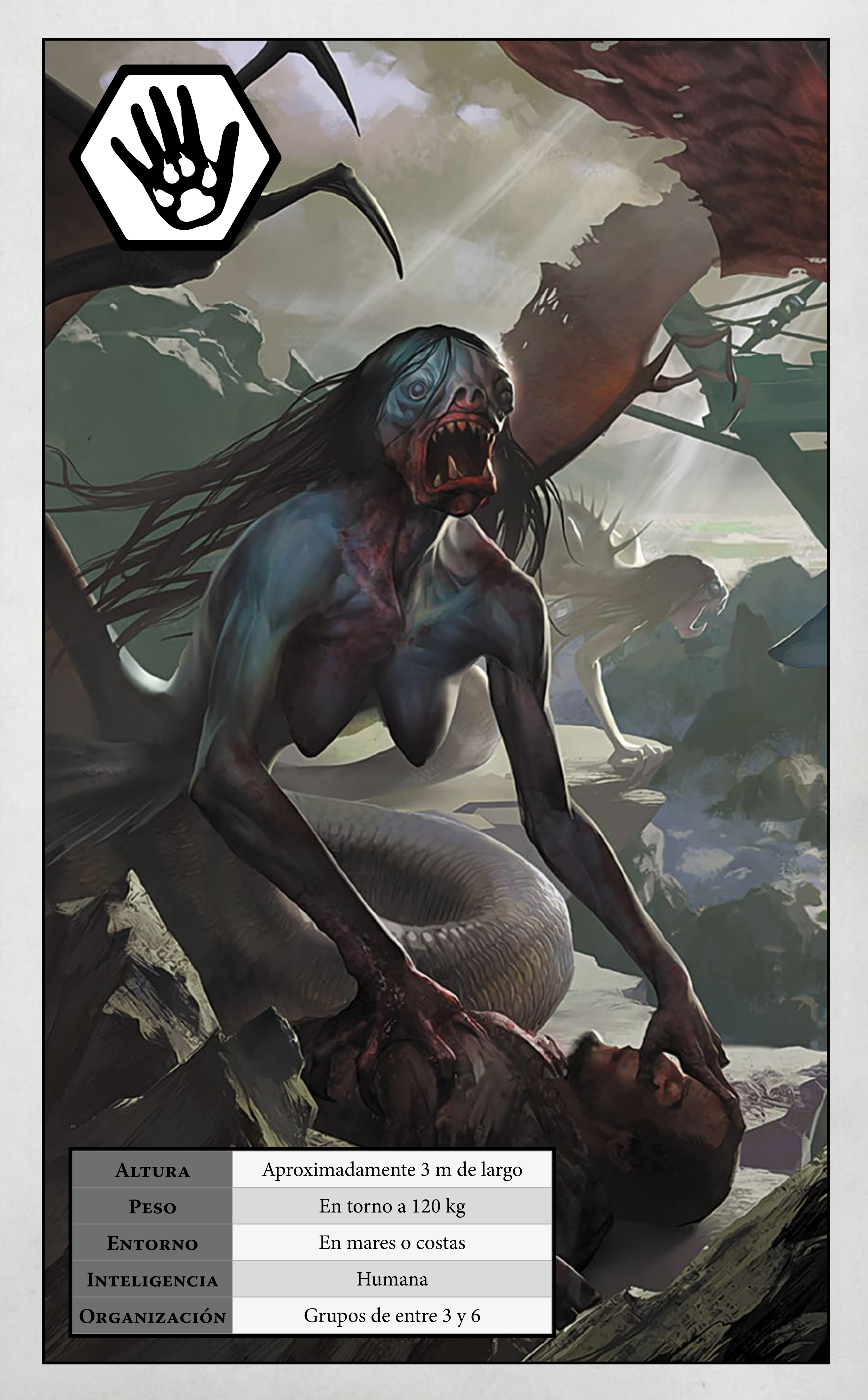
Amenaza
Fácil Intermedio

Recompensa
20

Armadura
0

INT	3
REF	7
DES	7
TCO	6
MOV	8
EMP	3
TÉC	3
VOL	8
SUE	0

ATU	7
CARR	24
SAL	4
AGU	35
EST	60
REC	7
PV	35
VIG	0



Altura	Aproximadamente 3 m de largo
Peso	En torno a 120 kg
Entorno	En mares o costas
Inteligencia	Humana
Organización	Grupos de entre 3 y 6

Sirenas

Supersticiones de Profanos (DO de Cultura 16)

Lo de las sirenas es mu triste. Antes eran mozas de buen ver con colas de pez y mu aficionás a los marineros, je, je, je. Pero eso pasó. Hoy una sirena tarrancaría la piel a tiras antes que besarte: tenlo presente. Nadie sabe por qué pero mimagino que tiene que ver con los marineros que secuestraban sirenas pa casarse con ellas. Hoy atraen a la gente con sus canciones, se transforman en monstruos horripilantes y les arrancan la carne de los huesos. Los marinos dicen que si pasas cerca de sirenas pol mar deberías atarte a un mástil pa no saltar por la borda y tirar pa donde estén.

~Rodolf Kazmer

Conocimiento de Brujo (DO de Saber de Monstruos 14)

No te ates a un mástil. Tendrás una muerte horrible. En contra de la creencia popular, las sirenas no tienen magia que obligue a los hombres a tirarse al agua y nadar hacia ellas. Solo pueden esconder sus horribles rasgos pisciformes y asemejarse a los de una bella y joven mujer... al menos lo bastante hermosa como para gustar a los calenturientos marineros que llevan un año en la mar. Las sirenas atraen a los barcos con su aspecto atractivo y luego alzan el vuelo con sus escamosas alas para finalmente lanzarse en picado sobre sus presas. Ya te imaginarás lo mala idea que es atarse al mástil.

Una sirena baja en picado, lanzando un golpe con las garras (o con la cola si cree que puede tener éxito) antes de volver a ascender. Algunas intentan lanzarte al agua, donde sus hermanas puedan destrozarte con más facilidad. Desgraciadamente, las sirenas son muy rápidas y muy buenas maniobrando tanto en el aire como en el agua, lo que las hace difíciles de atrapar o de atacar. Por suerte, puedes hacer que una sirena en vuelo caiga si la golpeas con un arma a distancia. Entonces la sirena será increíblemente vulnerable y dos hombres con buenas armas podrían acabar con ella. Técnicamente, las sirenas son inteligentes, capaces de razonar y de ser diplomáticas. Dicho esto, no les interesa hacer tal cosa: ven como presas a todo el que no sea una sirena. No es *del todo* inaudito encontrarse con una sirena dispuesta a hablar. En tal caso, ten mucho cuidado: podría intentar engañarte para que caigas en una trampa. Aun así, los cuentos de vieja insisten en que en otro tiempo las sirenas eran amables. Cuesta establecer si esos cuentos se refieren a las sirenas que encontramos hoy en día ante nuestras costas o a otra raza que (como tantas otras) se extinguió en las numerosas guerras raciales.

Habilidades
Advertir/Notar +7
Supervivencia +7
Esquivar/Zafarse +6
Melé +7
Pelea +7
Atletismo +8
Sigilo +8
Resistencia +6
Coraje +5
Resistir Coacción +6
Resistir Magia +6

Armas

Nombre	Daño	Efecto	ATA
Garras	2d6+2	PA +1	1
Cola	3d6+2	N/A	1

Botín
Cuerdas vocales de sirena
Esencia acuática (1d6)
Objetos cotidianos (1d6/3)

Vulnerabilidades
Aceite para híbridos
Movimiento Limitado En tierra, una sirena tiene un valor de 2 en REF, DES y MOV.

Capacidades
Ilusión Una sirena puede alzar al instante una ilusión que la hace parecer una mujer hermosa con los rasgos que ella elija. Esta ilusión se puede *disipar* mediante una prueba de Lanzar Hechizos con DO 15.
Chillido Sónico Una sirena puede invertir su turno en emitir un chillido que obliga a todo el que esté a 10 m o menos a realizar una tirada de salvación contra aturdimiento aplicando un -1 al número objetivo.
Anfibios Las sirenas pueden vivir indefinidamente bajo el agua y no se pueden ahogar. Tampoco sufren penalizadores por actuar bajo el agua.
Vuelo Una sirena puede alzar el vuelo como acción de movimiento. Solo se puede derribar a una sirena en vuelo aturdiéndola o causándole más de 5 puntos de daño con un único ataque. Si se derriba a la sirena, esta debe superar una prueba de Atletismo con DO 16 o la caída le causará un daño igual a la cantidad de metros desde la que cayó.

Amenaza
Difícil Intermedio

Recompensa
1200

Armadura
8

INT	1
REF	10
DES	10
TCO	15
MOV	6
EMP	1
TÉC	1
VOL	5
SUE	0

ATU	10
CARR	18
SAL	3
AGU	50
EST	150
REC	10
PV	100
VIG	0



Altura	Alrededor de 2 m hasta el lomo
Peso	En torno a 907 kg
Entorno	Cerca de altas montañas
Inteligencia	Similar a la de un perro
Organización	Solitario o en parejas

Grifos

Supersticiones de Profanos (DO de Cultura 14)

¿Pués imaginarte un ser más majestuoso que un grifo? ¡Je! Es pensar en ver uno y me cago de miedo. La mayoría de nobles creen que los grifos y los de su ralea son bestias majestuosas que lucir en tabardos, heráldica y to eso. Los granjeros, por su parte, les tién un miedo de muerte. ¿Qué haces cuando una bola de pelo, plumas y garras de 900 kilos aterriza en tus campos y se te lleva una vaca? Ná, eso es lo que haces. La mayoría de la gente común no habla mucho de los grifos, solo de cómo evitarlos.

~Rodolf Kazmer

Conocimiento de Brujo (DO de Saber de Monstruos 14)

Técnicamente, los grifos son criaturas muy simples. En gran parte actúan como una combinación de las bestias que los componen: leones y águilas. Desgraciadamente, combinar un león y un águila da lugar a un superdepredador. Los grifos son rápidos tanto por tierra como por aire. Pueden sortear volando amplias zonas de terreno difícil y localizar con su vista de águila a una presa que se esconda. Y eso sin tener en cuenta que son capaces de coger una presa del tamaño de un caballo y dejarla caer desde 100 metros de altura. Por suerte, los grifos atacan casi exclusivamente a intrusos en sus territorios. El problema viene cuando la guerra deja cadáveres en campo abierto y en los valles y los grifos trasladan sus territorios de las altas montañas a las estribaciones montañosas. De repente, los pequeños pueblos a los pies de las montañas están en territorio de grifos sin siquiera saberlo.

Si *tienes* que enfrentarte a un grifo, hazte un favor y consíguete munición en abundancia y aceite para híbridos. Necesitarás la munición porque a los grifos les gusta atacar desde el aire, lanzándose en picado sobre sus oponentes. Un impacto directo con una saeta, lanza, flecha u otra arma a distancia, obligará al grifo a reajustar su vuelo. Si no lo logra, caerá a plomo, con lo que sufrirá daño y será más vulnerable. En tierra tienes que tener cuidado con sus garras, afiladas como cuchillas. No solo te pueden abrir en canal sino que dejan heridas sangrantes. Si te alejas demasiado de un grifo, se acercará realizando una **carga**: un ataque tremendamente poderoso aunque impreciso, más fácil de esquivar que el típico ataque de garra pero que, en caso de éxito, es la perdición de cualquiera. Lo último que quieres presenciar es el grito sónico de un grifo. Si no logras resistirlo, serás un pelele en sus garras.

Habilidades
Advertir/Notar +10
Supervivencia +8
Esquivar/Zafarse +7
Melé +9
Pelea +7
Atletismo +7
Sigilo +4
Resistencia +3
Coraje +10
Resistir Magia +9

Armas			
Nombre	Daño	Efecto	ATA
Garras	6d6	Sangrar (50%)	2
Picotazo	7d6+2	N/A	1

Botín
Plumas de grifo (1d10)
Polvo infundido (1d6/2)
Huevo de grifo (1d6/2)

Vulnerabilidades
Aceite para híbridos

Capacidades
Chillido Sónico Un grifo puede invertir su turno en emitir un chillido que obliga a todo el que esté a 10 m o menos a realizar una tirada de salvación contra aturdimiento aplicando un -1 al número objetivo.
Carga Si un objetivo se encuentra a más de 10 m del grifo, este puede invertir todo su turno en desplazarse hasta su velocidad de CARR y lanzar un potente ataque con garras al que aplica un penalizador de -4, que causa 10d6 puntos de daño y que hace que el objetivo salga despedido 8 m. Si el objetivo choca contra algo en el proceso, este sufre daño como si le embistiese un caballo.
Feral Al resolver pruebas de Advertir/Notar y de Supervivencia, el instinto de esta criatura le proporciona INT 8.
Vuelo Un grifo puede alzar el vuelo como acción de movimiento. Solo se puede derribar a un grifo en vuelo aturdiéndolo o causándole más de 10 puntos de daño con un único ataque. Si se derriba al grifo, este debe superar una prueba de Atletismo con DO 16 o la caída le causará Xd6 puntos daño, donde X es igual a la mitad de metros de caída redondeando hacia arriba. Este daño se puede ver reducido por Armadura.
Visión Nocturna Los grifos actúan en zonas de luz tenue sin penalización.

Amenaza
Fácil Sencillo

Recompensa
10

Armadura
5

INT	3
REF	6
DES	5
TCO	5
MOV	4
EMP	3
TÉC	4
VOL	4
SUE	0

ATU	4
CARR	12
SAL	2
AGU	20
EST	50
REC	4
PV	20
VIG	0



Altura	Estatura normal para un humano
Peso	Peso normal para un humano
Entorno	Normalmente cerca de ciudades o caminos principales
Inteligencia	Humana
Organización	Bandas de entre 3 y 15

Bandidos

Opinión Generalizada (DO de Cultura 8)

¡Je! Bandidos, desertores, renegaos, hijoputas... no importa cómo los llames. La gente se mete en el crimen pa conseguir dinero y poder, pero la mayoría de las veces es por hambre y miedo. Tol mundo sabe que cuando hay guerra aumentan los crímenes. Pasó en las últimas dos guerras y volverá a pasar. Eso no significa que la gente de a pie lo vea asín. Nunca se lo digas a un asesino a la cara pero to hijo de vecino piensa en los bandidos como si fueran condenaos ghuls. Socultan en los sucios recovecos del mundo, esperando saltar y emboscar a un tipo bueno y trabajador pa quitarle el pan que tanto le ha costao ganarse.

~Rodolf Kazmer

Conocimiento Académico (DO de Cultura 10)

Los bandidos son una de las amenazas más comunes en los caminos pero no son ni de lejos la más peligrosa. Lo pasarías mucho peor quitándote de encima a un ghul que despachando a unos cuantos bandidos. Sin embargo, siguen siendo una amenaza significativa en grupos grandes. La amplia mayoría de bandidos son soldados sin ejército, mercenarios sin contrato o desertores de una de las muchas naciones que se extienden por el Continente. Los bandidos son gente sencilla. La vanguardia carga con sus espadas bastardas. Los que no sepan luchar sacarán sus ballestas. Los bandidos suelen andar en busca de tres cosas: seguridad, dinero y algo en lo que descargar su rabia. No son precisamente *fáciles* de tratar pero, a diferencia de la mayoría de monstruos, se puede razonar con ellos. Quizá puedas convencerles de que no intenten matarte. Como no cazan por instinto, lo más probable es que los bandidos se rindan si les haces bastante daño.

Sin embargo, algunos grupos más cohesionados pueden redoblar sus esfuerzos si matas a uno de sus compañeros. Sé más cauto en el Norte, desgarrado por la guerra. La escasez de comida ha llevado a algunos bandidos a practicar el canibalismo. Los caníbales suelen volverse un poco locos y atacar salvajemente, sin rendirse aunque estén medio muertos. Si no quieres tener que luchar, ándate con mucho ojo cuando vayas por los caminos.

Habilidades
Advertir/Notar +6
Supervivencia +5
Espada +6
Esquivar/Zafarse +4
Hoja Corta +5
Pelea +6
Atletismo +4
Ballesta +4
Sigilo +3
Resistencia +5
Coraje +7
Resistir Coacción +5
Resistir Magia +4

Armas			
Nombre	Daño	Efecto	ATA
Espada bastarda de hierro	2d6+2	N/A	1
Daga	1d6	N/A	1
Ballesta de mano	2d6+2	Alcance: 50 m Recarga lenta	1

Botín
Coronas (3d10)
Objetos cotidianos (1d6)
Saetas (20)
Gorro con forro
Gambesón aedirniano
Pantalón acolchado

Vulnerabilidades
Veneno de Ahorcado

Capacidades
Ninguna

Niveles de Bandidos

Existen bandidos con niveles de habilidad muy distintos. El bandido que aquí se presenta es el típico matón: la clase de guerrero que encontrarías vigilando un almacén clandestino o emboscando a viajeros en un camino. Si lo prefieres, puedes modificar los atributos del bandido para que sea más peligroso o menos. Si quieres representar al campesino medio o a un matón de baja estofa, reduce su REF y DES a 3 y sus PV a 15. Ten presente que esos bandidos no supondrán un desafío para unos personajes orientados al combate. Si prefieres un guerrero más veterano, aumenta su REF y DES a 7 u 8 y sus PV a 35. Además de cambiar sus características de combate, también puedes modificar sus habilidades y equipo para hacerlo más poderoso.

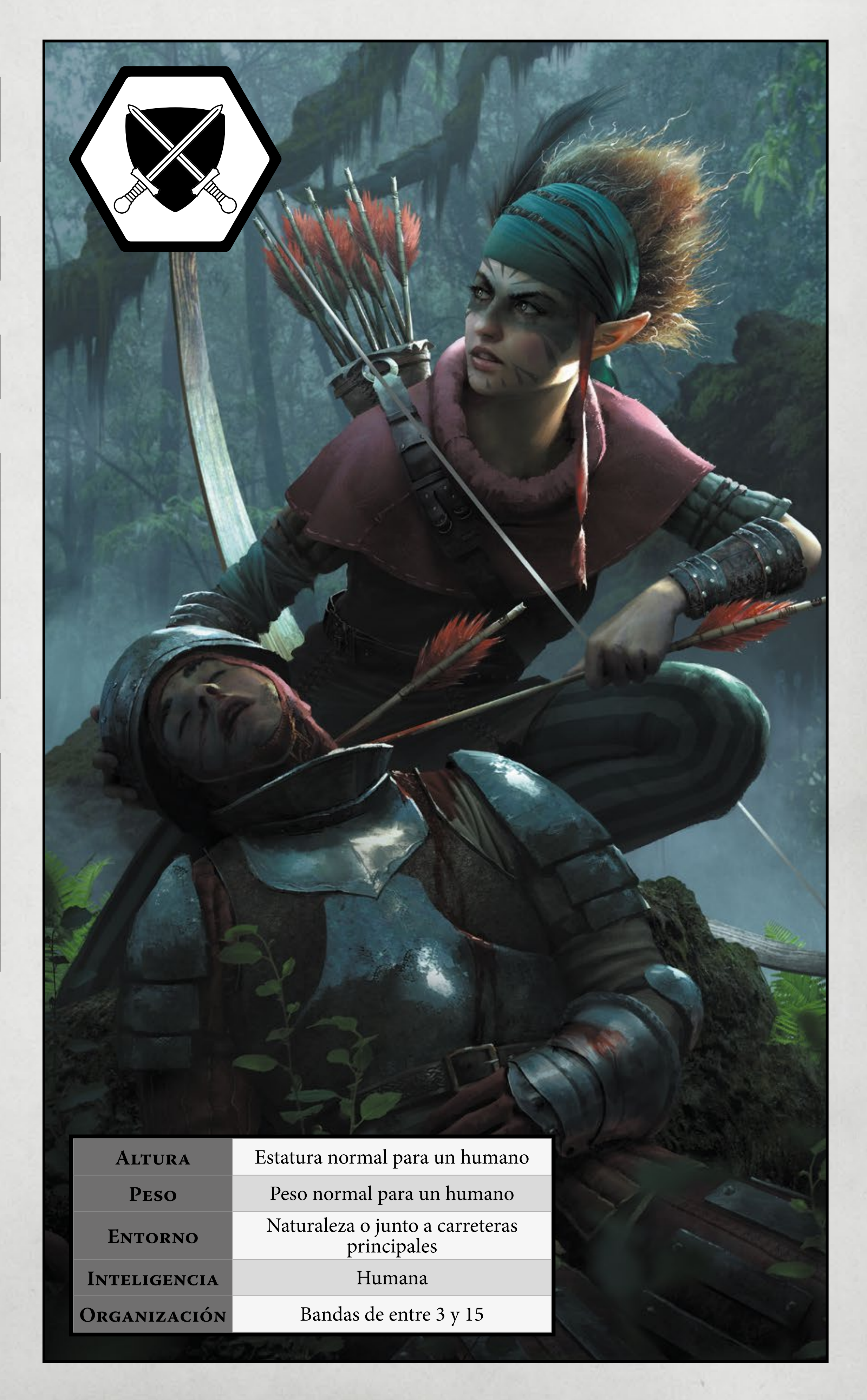
Amenaza
Fácil Intermedio

Recompensa
20

Armadura
5

INT	4
REF	6
DES	7
TCO	5
MOV	7
EMP	3
TÉC	4
VOL	6
SUE	0

ATU	5
CARR	21
SAL	4
AGU	25
EST	50
REC	5
PV	25
VIG	0



Altura	Estatura normal para un humano
Peso	Peso normal para un humano
Entorno	Naturaleza o junto a carreteras principales
Inteligencia	Humana
Organización	Bandas de entre 3 y 15

Arqueros Scoia'tael

Supersticiones de Profanos (DO de Cultura 10)

Como "enano leal" los scoia'tael macen pensar. Mimagino quellos me llamarían perro de los humanos. Pero prefiero ser un perro que una zorra rabiosa que la palma de buena gana. Antes los scoia'tael tenían sentío. ¡Je! Antes luchaban por la libertá de las razas antiguas en el Norte. Ahora solo son zumbaos consumíos por la venganza que buscan un momento de gloria y matar a tós los humanos que puedan antes de diñarla. A los últimos scoia'tael (sobre to elfos) se les pué encontrar en los bosques, escondíos en cuevas y preparando emboscás pa mercaderes y caravanas militares. Si eres humano, prepárate pa luchar.

~Rodolf Kazmer

Conocimiento Académico (DO de Cultura 14)

Es difícil combatir a los scoia'tael. Rara vez se lanzan sobre ti y atacan al tuntún. Los scoia'tael, que reciben entrenamiento de guerrilla, viajan en grupos llamados "comandos" y preparan emboscadas para sus presas. Al viajar por las densas zonas silvestres del Norte, mantén siempre un ojo en árboles y matorrales. A menudo, los comandos de scoia'tael siguen a su presa durante horas hasta alcanzar el mejor lugar donde emboscarla.

Cuando atacan, suelen iniciar el asalto con una andanada de flechas lanzadas desde la linde del bosque. Tras la andanada inicial, la mitad de la unidad blande sus sables y carga, en ocasiones lanzando un grito de batalla como "¡Aelirenn!" o "¡Shaerrawedd!", que evoca a la gran heroína elfa Aelirenn y al lugar de su muerte, el palacio de Shaerrawedd. Mientras el grupo de cuerpo a cuerpo se traba contigo, la otra mitad permanece en la retaguardia, disparando contra la melé. Los scoia'tael que se quedan demasiado lejos para llegar al combate pero a unos 10 metros suelen lanzar cuchillos al objetivo más cercano. La mejor manera de enfrentarse a los arqueros scoia'tael es ponerse a cubierto. Si tienes una carreta o caravana, ponte tras ella (o, mejor aún, métete en ella) y oblígales a acercarse. Haz lo que puedas por permanecer fuera de la línea de visión de los arqueros y ocúpate primero de los luchadores cuerpo a cuerpo. No se recomienda negociar.

Habilidades
Advertir/Notar +9
Supervivencia +10
Espada +6
Esquivar/Zafarse +7
Hoja Corta +6
Pelea +4
Arco +8
Atletismo +7
Sigilo +8
Resistencia +7
Coraje +6
Resistir Coacción +6
Resistir Magia +4

Armas			
Nombre	Daño	Efecto	ATA
Sable de cazador	3d6	N/A	1
Daga	1d6	N/A	1
Cuchillos arrojadizos	1d6	Alcance: 20 m	1
Arco largo	4d6	Alcance: 200 m	1

Botín
Coronas (1d10)
Objetos cotidianos (1d6)
Flechas (30)
Desgarradoras élficas (10)
Gorro con forro
Gambesón aedirniano
Pantalón acolchado

Vulnerabilidades
Veneno de Ahorcado

Capacidades
Especialistas en Emboscadas Al realizar una prueba de sigilo para ocultarse de un objetivo, los arqueros scoia'tael aplican el resultado más alto que obtenga un miembro del grupo. Dicho resultado se aplica a todo el grupo.

Munición Despreciable

Los arqueros scoia'tael dispararán primero sus flechas normales e intentarán matar rápido a sus objetivos. Las flechas desgarradoras élficas están reservadas a objetivos a los que odien especialmente y a los que huyan y haya que rastrear.

Amenaza
Normal Sencillo

Recompensa
100

Armadura
0

INT	7
REF	7
DES	6
TCO	5
MOV	5
EMP	4
TÉC	5
VOL	8
SUE	0

ATU	7
CARR	15
SAL	3
AGU	30
EST	50
REC	7
PV	30
VIG	10



Altura	Estatura normal para un humano
Peso	Peso normal para un humano
Entorno	Ciudades o torres apartadas
Inteligencia	Humana
Organización	Normalmente en solitario

Magos

Supersticiones de Profanos (DO de Cultura 12)

Los magos, o hechiceros si quiés ser educao, son un caso interesante de narices. ¡Je! Mimagino que son mutantes, aunque nunca se lo digas a uno o te mandará pal infierno. Pueden recurrir a las fuerzas de la magia y usarla pa lanzar hechizos. Hasta ahí llega cualquier hijo de vecino. A partir dahí son cuentos y leyendas. Brujas que se llevan a los críos y experimentan con ellos en sus laboratorios. Impíos nigromantes que alzan a los muertos e invocan demonios que controlen tu cuerpo. Hoy en día hay pocos lugares en el mundo en que entoavía se respete a los magos. Una pena. Hace poco los magos eran la gente más respetá de la región.

~Rodolf Kazmer

Conocimiento Académico (DO de Cultura 16)

No es muy probable que llegues a enfrentarte a un mago. La mayoría son gente bastante pacífica o con tendencia a contratar un mercenario o sicario para que te mate. Sin embargo, si acabas luchando con un mago (para huir de un experimento, impedir un crimen o porque te apetece) debes saber que la distancia no es tu amiga. Desde lejos, un mago puede lanzarte una enorme cantidad de poder. El combate cuerpo a cuerpo es una apuesta mucho más segura. La mayoría de magos practican menos el combate cuerpo a cuerpo que el lanzamiento de hechizos. Además, sus armas cuerpo a cuerpo tienden a ser menos dañinas y más propensas a romperse. Cuesta mantenerse a corta distancia de un mago: tienden a teleportarse si te acercas demasiado.

Lo primero que deberías hacer al enfrentarte a un mago es desarmarlo o romperle el bastón. Sin bastón, un mago debe invertir más energía en cada hechizo y se agota mucho antes. Un mago sin magia debe castigar su cuerpo para seguir lanzando hechizos o tomarse un turno para descansar. Es tu oportunidad. Los magos rara vez llevan armadura, así que matar a un mago exhausto no cuesta mucho. Como los magos suelen ser muy inteligentes, normalmente se dan cuenta de cuándo han sido derrotados y se rinden. Sin embargo, si humillas lo bastante a un mago, luchará hasta el fin. Los magos prefieren vivir en las grandes ciudades pero, a raíz de las Cazas de Brujas, puede que te encuentres con alguno que trata de esconderse en cualquier lugar.

Habilidades
Advertir/Notar +7
Supervivencia +5
Bastón/Lanza +6
Esquivar/Zafarse +8
Atletismo +5
Sigilo +5
Resistencia +5
Coraje +6
Elaborar Rituales +5
Lanzar Hechizos +7
Resistir Coacción +7
Resistir Magia +7
Urdir Maleficios +6

Armas			
Nombre	Daño	Efecto	ATA
Bastón de hierro	3d6	Foco (2)	2
Daga	1d6	N/A	2

Botín
Coronas (5d10)
Objetos cotidianos (1d6)
Objetos extraños (1d6/2)
Quintaesencia (1d6/2)
Equipo de alquimia
Aliento de súcubo

Vulnerabilidades
Veneno de Ahorcado
Dimerita Mientras esté en contacto con la dimerita, un mago tiene Vigor 0 y sufre los Efectos de la Dimerita descritos en la tabla de la página 167.

Capacidades
Hechizos Un mago puede lanzar los siguientes hechizos: *Aenye* *Glamour* *Polvo Cegador* *Rhewi* *Teleportación*
Rituales Un mago puede realizar los siguientes rituales: *Ritual de la Magia* *Tinaja de Hechizos*
Maleficios Un mago puede lanzar los siguientes maleficios: *El Maleficio de las Sombras* *El Picor Eterno*

Magia Alternativa

Los hechizos arriba indicados son un ejemplo de lo que un mago podría utilizar contra los jugadores. Si quieres, puedes personalizar tu mago y elegir hechizos, rituales y maleficios distintos del capítulo de magia (página 99).



Amenaza
Fácil Complejo

Recompensa
30

Armadura
8

INT	1
REF	6
DES	7
TCO	8
MOV	7
EMP	1
TÉC	1
VOL	6
SUE	0

ATU	7
CARR	21
SAL	4
AGU	35
EST	80
REC	7
PV	35
VIG	0

Endriagos Reinas

Las endriagos reina son tan parecidas a las arachas que resultan casi intercambiables. Cuando llegues al corazón de un nido de endriagos puedes utilizar el perfil de una arachas.

Altura	Aproximadamente 2,5 m
Peso	En torno a 200 kg
Entorno	Ciénagas y territorios inundados
Inteligencia	Similar a la de un perro
Organización	Grupos de entre 3 y 9

Endriagos

Supersticiones de Profanos (DO de Cultura 12)

La gente se cree que los endriagos son como cualquier otro bicho, solo una plaga que hay que contener. Los remedios de pueblo dicen que tiés q'acer polvo unas guindillas o unas ramas de canela, esparcir ese polvillo por afuera de tu casa y echar una miaja de vinagre en algo de agua que haya cerca. Cuando atravieses el bosque, restriégate con medio limón. Pa terminar, tiés que empapar en vinagre toa la carne que caces en el bosque pa matar los huevos que puedan haber dejao los endriagos. A la gente se locurren remedios creativos pa to, ¿eh?

~Rodolf Kazmer

Conocimiento de Brujo (DO de Saber de Monstruos 10)

Los endriagos son técnicamente insectos... tanto como un león es un gato. Cuando te adentras en un cenagal o una zona inundada, te arriesgas a encontrarte con un gran grupo de endriagos. Al luchar contra estas bestias, ten presente que todos los endriagos pueden saltar hasta 4 metros sin carrerilla. Puede que una grieta o muro no te protejan. Los endriagos en todas sus formas son inmunes a venenos dada la naturaleza altamente tóxica de sus cuerpos, y pueden resistir las armas cortantes gracias a sus duros caparazones. Antes de cazar endriagos, haz acopio de cualquier cosa que vaya bien contra el veneno, como pociones oropéndola. Al acercarte a un nido, probablemente te encuentres primero con obreros: la forma de endriago más común. Sigue adelante y evita que te acorralen. Las garras de los endriagos obreros son levemente venenosas. No son un gran problema si te enfrentas a ellos de uno en uno pero es terrible si te rodean cinco o seis. Si sobrevives a ocho o nueve obreros empezarás a ver guerreros. Los endriagos guerreros son los primos crueles y peligrosos de los simples obreros. Son increíblemente agresivos y atacarán sin descanso con su cola venenosa. Perseguirán a su objetivo dando brincos si este sale de su alcance. Cuando llegues a la parte superior del propio nido verás a los endriagos zánganos. Estos zánganos viven para luchar y para fertilizar a su reina. Son los endriagos más agresivos y atacan a todo lo que ven, sin provocación. Empiezan lanzando una andanada de púas venenosas desde el abdomen antes de abalanzarse con sus pinzas. Como solo el zángano más fuerte puede fertilizar a la reina, estos siempre buscan pelea. Superados estos peligros te encontrarás con la reina y sus huevos. Si has llegado hasta ese punto, no solo tienes que evitar a la reina sino a cualquier otro endriago que haya en la zona. Cuando se siente amenazada, la reina convoca a todo el enjambre para que la ayude.

Habilidades
Advertir/Notar +5
Supervivencia +6
Esquivar/Zafarse +6
Melé +6
Pelea +5
Atletismo +5
Sigilo +7
Resistencia +6
Coraje +5
Resistir Magia +6

Armas			
Nombre	Daño	Efecto	ATA
Garras	3d6	N/A	1

Botín
Extracto venenoso (1d6/2)
Saliva de endriago (1d6/2)

Vulnerabilidades
Aceite para insectoides

Capacidades
Salto Los endriagos no necesitan carrerilla para saltar.
Resistencias Los endriagos son resistentes a daño **cortante** y sufren la mitad de daño de **sangrado.**
Inmunidad a Veneno Los endriagos son inmunes al efecto **envenenamiento.**
Feral Al resolver pruebas de Advertir/Notar y de Supervivencia, el instinto de esta criatura le proporciona INT 6.

Subespecies
Púas de Zángano Un endriago zángano puede disparar púas a su alrededor contra todos los objetivos que estén a 5 m o menos. Estas púas se pueden esquivar o bloquear (DO 15). Por cada punto que el objetivo saque por debajo de la DO, sufre 1d6 de daño y queda **envenenado**.
Cola de Guerrero Un endriago guerrero tiene una larga cola que causa 4d6+2 puntos de daño y tiene un 50% de posibilidades de **envenenar**.
Garras de Obrero Las garras de un endriago obrero tienen un 25% de posibilidades de **envenenar**.

Amenaza
Difícil Intermedio

Recompensa
1000

Armadura
20

INT	1
REF	9
DES	6
TCO	13
MOV	5
EMP	1
TÉC	1
VOL	5
SUE	0

ATU	9
CARR	15
SAL	3
AGU	45
EST	130
REC	9
PV	90
VIG	0



Altura	Aproximadamente 3 m
Peso	En torno a 800 kg
Entorno	Ciénagas y territorios inundados
Inteligencia	Similar a la de un perro
Organización	Solitarias

Arachas

Supersticiones de Profanos (DO de Cultura 15)

¿Vas pol pantano y crees que has oío algo moverse pero no ves ná? Tírate al suelo y hazte el muerto. Lo más seguro es que sea una arachas y eso significa problemas. Las arachas son unas hijas de puta grandes y asquerosas que sesconden en zonas inundás y marjales con una especie de camuflaje mágico. Son venenosas como ellas solas y tan ágiles que no te lo esperas. Por suerte pa ti no ven tres en un burro, así que tienes que moverte pa que te vean. Si te quedas quieto pué que te libres. Solo tiés que quedarte tieso como una estatua y esperar a que pasen de largo.

~Rodolf Kazmer

Conocimiento de Brujo (DO de Saber de Monstruos 16)

Las arachas son depredadores realmente peligrosos. Merodean por los pantanos y terrenos inundados de todo el Continente, principalmente en las riberas del Pontar y el Yaruga, y emplean una especie de camuflaje para ocultar su enorme cuerpo. Sin embargo, este camuflaje no es mágico. Una arachas oculta su cuerpo en un tronco hueco o un caparazón gigantesco que se ajuste al entorno en el que se encuentra. Las arachas son perfectamente capaces de verte si te quedas quieto y hacer tal cosa te convierte en un blanco perfecto. De caza, las arachas prefieren acercarse todo lo posible mientras permanecen camufladas y luego se abalanzan sobre su presa. Si la presa descubre a la arachas y empieza a correr, esta le lanza una red pegajosa para inmovilizarla antes de saltarle encima. Una vez trabada en cuerpo a cuerpo, una arachas intentará matar a su oponente con sus garras, intentando a menudo bloquear los ataques con sus duras pinzas y procurando inmovilizar a su objetivo.

Al enfrentarte a una arachas, emplea algo que te ayude a combatir el veneno, como una poción oropéndola. Va bien proveerse de aceite para insectoides y, en la medida de lo posible, permanecer detrás de la arachas. La armadura posterior de una arachas siempre es más débil: un buen golpe en el lomo normalmente atravesará su armadura. También es útil posicionarse de manera que el salto de una arachas la lleve a caerse o a golpearse con objetos duros y hacerse daño. A menudo se confunde a las arachas con endriagos reina. Las endriagos reina son tan parecidas a las arachas que muchos académicos creen que ambas especies pueden estar relacionadas, incluso se llega a pensar que las arachas son una forma mutada de endriago. La mejor manera de diferenciarlas es su ubicación; las arachas son depredadoras solitarias, por lo que se encuentran solas en la naturaleza. Las endriagos reina están rodeadas de otros endriagos en sus nidos.

Habilidades
Advertir/Notar +6
Supervivencia +4
Esquivar/Zafarse +8
Melé +5
Pelea +5
Atletismo +5
Sigilo +6
Resistencia +5
Coraje +10
Resistir Magia +9

Armas			
Nombre	Daño	Efecto	ATA
Garras	5d6	Veneno (25%)	2

Botín
Ojos de arachas (1d6/2)
Quitina de arachas (1d6)
Extracto venenoso (1d6)
Veneno de arachas (1d6)

Vulnerabilidades
Aceite para insectoides
Punto Débil La parte posterior de una arachas solo tiene 10 puntos de armadura y no cuenta con resistencia al daño **cortante** ni **perforante** ni al **sangrado**.

Capacidades
Salto Las arachas no necesitan carrerilla para saltar.
Resistencias Las arachas son resistentes al daño **cortante** y **perforante** y sufren la mitad de daño de **sangrado.**
Inmunidad a Veneno Las arachas no sufren daño por **envenenamiento.**
Camuflaje Las arachas reciben un +10 a Sigilo mientras estén en su territorio y no se muevan.
Redes Si un enemigo se aleja de una arachas, esta le lanzará una red con un alcance de 10 m, lo que se considera un ataque usando la habilidad Atletismo. Si impacta, el objetivo queda atrapado hasta que supere una prueba de Proezas de Fuerza con DO 16 o cause 10 puntos de daño a la red.
Feral Al resolver pruebas de Advertir/Notar y de Supervivencia, el instinto de esta criatura le proporciona INT 6.

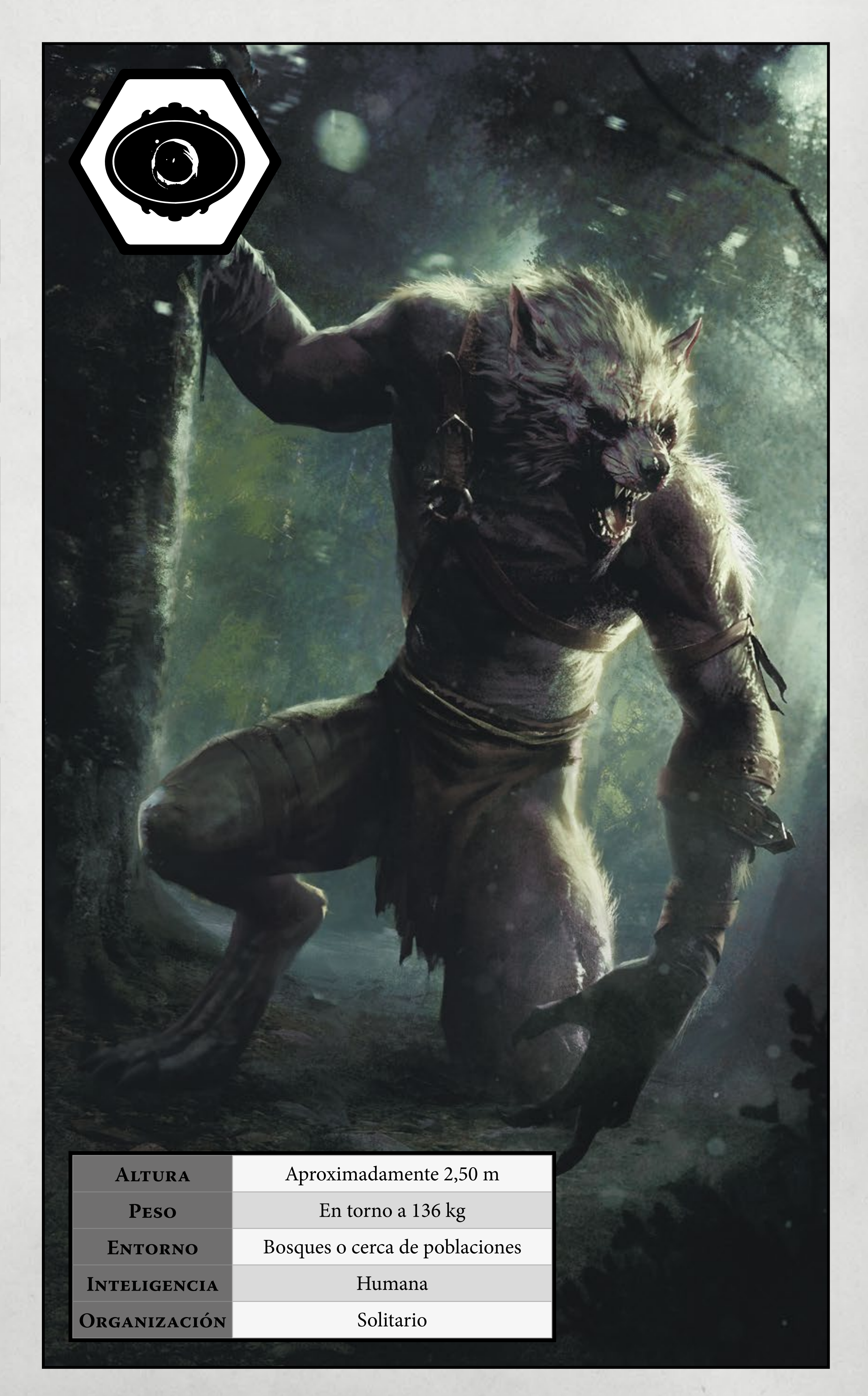
Amenaza
Normal Intermedio

Recompensa
500

Armadura
8

INT	6
REF	8
DES	8
TCO	7
MOV	9
EMP	1
TÉC	3
VOL	5
SUE	0

ATU	6
CARR	27
SAL	5
AGU	30
EST	70
REC	6
PV	60
VIG	0



Altura	Aproximadamente 2,50 m
Peso	En torno a 136 kg
Entorno	Bosques o cerca de poblaciones
Inteligencia	Humana
Organización	Solitario

Hombres Lobo

Supersticiones de Profanos (DO de Cultura 14)

Cuentan las leyendas que son como gente normal hasta que les da la luz de la luna y se transforman en horribles monstruos descerebraos. Solo hacen que comer carne y beber sangre toa la noche hasta que sale el sol y recuperan su forma. Lo peor es que, si te muerden, estás condenao a transformarte tú también. Algunos creen que se pué curar a un hombre lobo obligándole a beber una infusión dacónito tres veces al día durante cinco días. Otros creen que pués curarlo agotándolo y luego sermoneándolo. Mejor tener a mano una ballesta.

~Rodolf Kazmer

Conocimiento de Brujo (DO de Saber de Monstruos 14)

Los hombres lobo son bestias peligrosas y temibles que pueden permanecer aletargadas en el interior de personas totalmente razonables. Estas enormes criaturas parecen un cruce entre humano y lobo gigante. Son monstruos despiadados sin empatía y con una intensa sed de sangre. Lo peor de esas bestias malditas es que surgen de gente normal. Los hombres lobo encarnan toda la crueldad y las malas intenciones de la persona maldita. Cuando una persona se transforma en hombre lobo, proceso que normalmente empieza al alzarse la luna, pierde todo vestigio de humanidad y le queda solo la inteligencia y sus impulsos más violentos y nefastos.

Es difícil enfrentarse a estas bestias a causa de su inteligencia innata y de sus capacidades regenerativas, que solo se pueden bloquear con una bomba de polvo lunar. Por fortuna, un hombre lobo solo puede crearse mediante una maldición: un mordisco de hombre lobo únicamente hará que sangres de manera abundante. Si acabas luchando contra un hombre lobo, olvídate de todos los remedios populares y hazte con una espada de plata. Céntrate en esquivar sus ataques y en responder con tu espada de plata o con hechizos. No se recomienda huir de un hombre lobo: son muy rápidos y pueden rastrearte mediante el olfato incluso en las peores circunstancias. Si un amigo padece licantropía, sería buena idea atarlo por las noches hasta que puedas levantar la maldición.

Aunque puede resultar difícil establecer qué acciones han llevado a un caso de licantropía, puedes ir descartando opciones. La licantropía suele ser un castigo por acciones brutales y violentas. Levantar la maldición suele implicar un gran dolor y/o pérdidas personales.

Habilidades
Advertir/Notar +10
Supervivencia +9
Esquivar/Zafarse +8
Melé +9
Pelea +8
Atletismo +8
Sigilo +9
Resistencia +8
Coraje +10
Resistir Coacción +10
Resistir Magia +9

Armas			
Nombre	Daño	Efecto	ATA
Garras	4d6+2	Sangrar (25%)	2
Mordisco	5d6	Sangrar (75%)	1

Botín
Piel de lobo
Saliva de hombre lobo (1d6)
Objetos aleatorios (1d6)

Vulnerabilidades
Aceite para malditos
Bombas de Polvo Lunar Un hombre lobo que esté en el área de efecto de una bomba de polvo lunar no puede regenerarse mientras dure el efecto de la bomba.

Capacidades
Regeneración Un hombre lobo regenera 5 PV por asalto.
Rastrear por el Olfato Un hombre lobo puede rastrear a una criatura sin indicios visuales ni auditivos sin sufrir penalizadores.
Visión Nocturna Los hombres lobo actúan en zonas de luz tenue sin penalización.

Convertirse en Hombre Lobo

Un personaje aquejado de licantropía tiene un 30% de posibilidades de convertirse en hombre lobo cada noche cuando se alza la luna. Cuando el personaje se transforma, se convierte en un violento depredador con astucia humana y ansias de matar. Si el sujeto es un personaje jugador, el DJ tomará el control del mismo hasta que salga el sol. Cuando se encuentre en forma de hombre lobo, el personaje sigue sus peores impulsos de forma despiadada y matará a todo el que se cruce en su camino. Mientras esté en forma bestial, el licántropo recibe los ataques, la armadura y capacidades de un hombre lobo. Recibe también un modificador a cuatro de sus características según se indica a continuación.

Bonificadores de Hombre Lobo	
Reflejos +2	Tipo Corporal +3
Movimiento +4	Empatía -5

Amenaza
Fácil Sencillo

Recompensa
10

Armadura
0

INT	1
REF	7
DES	7
TCO	6
MOV	6
EMP	1
TÉC	1
VOL	4
SUE	0

ATU	5
CARR	18
SAL	3
AGU	25
EST	60
REC	5
PV	25
VIG	0



Altura	Estatura normal para un humano
Peso	Peso normal para un humano
Entorno	Ríos, lagos y costas
Inteligencia	Similar a la de un pez
Organización	Grupos de entre 3 y 6

Sumergidos

Supersticiones de Profanos (DO de Cultura 14)

El pueblo llano no sabe mucho de los sumergíos. Los cuentos de vieja dicen que cuando un hijo de puta que sea lo bastante cabrón la espicha y su cadáver acaba en un río o lago, vuelve como un sumergío. Los sumergíos son bestias descerebrás que viven pa ahogar a desgraciaos y comerse sus cadáveres. No son los bichos más peligrosos del mundo pero siempre van en grupo. Si alguna vez ves un sumergío, lo más seguro es que haya otros dos o tres escondíos en el agua.

~Rodolf Kazmer

Conocimiento de Brujo (DO de Saber de Monstruos 10)

De hecho, los sumergidos *no* son malhechores resucitados. La mayoría así lo cree por los cuentos populares y libros muy difundidos sobre monstruos. Los sumergidos, como todos los necrófagos, son criaturas de otro plano que llegaron a este durante la Conjunción de las Esferas hace muchos siglos. Al no tener un nicho ecológico, se han convertido en una plaga en nuestras tierras. Los sumergidos prefieren las costas, ríos y zonas cenagosas. Son anfibios y pasan la mayoría del tiempo bajo el agua. Cuando salen, normalmente suelen hacerlo porque se lo manda el estómago: para agarrar algo que esté cerca de la orilla o buscar comida en tierra. Cuando encuentran algo que comer, se abalanzan sobre la presa rodeándola, atacando el grupo y lanzando una avalancha de garras.

Puede resultar terrible enfrentarse a un gran grupo de sumergidos. Abruman a un objetivo individual atacándole en masa y desde todas direcciones. Son inmunes al veneno gracias a las horribles y turbias aguas tóxicas a las que están acostumbrados, y cuesta bastante desalentarlos. Sin embargo, también son increíble y sorprendentemente *tontos*. Los pocos estudios que hay sobre los sumergidos coinciden en que tienen una inteligencia equivalente a la de un pez depredador. Actúan por instinto, no se puede razonar con ellos en modo alguno e incluso son inmunes a hechizos que afecten a la mente o las emociones. Eso significa que nunca organizan planes más complejos que "atacar" y se les puede distraer con cosas bastante brillantes hasta que prueban la sangre. Los sumergidos también son muy vulnerables al fuego: esa es tu mejor arma. Al ser tan tontos, los sumergidos siguen luchando aunque estén en llamas y no intentarán apagarlas hasta que estén casi muertos (con menos de 10 PV).

Habilidades
Advertir/Notar +8
Supervivencia +6
Esquivar/Zafarse +5
Melé +6
Pelea +6
Atletismo +6
Sigilo +5
Resistencia +6
Coraje +8
Resistir Magia +4

Armas

Nombre	Daño	Efecto	ATA
Garras	3d6	N/A	1

Botín
Sesos de sumergido
Lengua de sumergido
Esencia acuática (1d6/2)

Vulnerabilidades
Aceite para necrófagos
Vulnerabilidad al Fuego Los sumergidos sufren el doble de daño de los ataques de fuego y por estar en llamas.

Capacidades
Feral Al resolver pruebas de Advertir/Notar y de Supervivencia, el instinto de esta criatura le proporciona INT 7.
Inmunidad a Veneno Los sumergidos son inmunes al efecto **envenenamiento.**
Anfibios Los sumergidos pueden vivir indefinidamente bajo el agua y no se pueden ahogar. Tampoco sufren penalizadores por actuar bajo el agua.
Insondablemente Tontos Los sumergidos son tan estúpidos que son inmunes a los efectos mágicos que afecten al pensamiento o las emociones.

Estofado de Sesos de Sumergido

Pese a la creencia de que los sumergidos son criminales resucitados, se sabe que muchos habitantes de las riberas del Pontar pagan bien por sus cerebros. Los sesos de sumergidos suelen emplearse para hacer un estofado que se cree que actúa como potente afrodisíaco.



Amenaza
Fácil Complejo

Recompensa
30

Armadura
0

INT	1
REF	6
DES	7
TCO	6
MOV	6
EMP	1
TÉC	1
VOL	5
SUE	0

ATU	5
CARR	18
SAL	4
AGU	25
EST	60
REC	5
PV	25
VIG	0

Altura	Aproximadamente 1,25 m hasta el lomo
Peso	En torno a 86 kg
Entorno	Campos de batalla y cementerios
Inteligencia	Similar a la de un perro
Organización	Manadas de entre 3 y 6



Ghuls

Supersticiones de Profanos (DO de Cultura 14)

Hoy en día hay un montón de ghuls pol Norte. ¡Je! Recuerdo cuando podías pasarte la vida sin ver ni uno. Pero con tós esos cadáveres pudriéndose en los campos y toa esa sangre derramá en los ríos y valles, los ghuls salen como setas. Casi tós dan por sentao que son cadáveres mutaos, reanimaos por la magia y convertíos en bestias. Monstruos podríos que se comen a los muertos y atacan a lo que se ponga a tiro. Viajan en manás y atacan como lobos, rodeando a sus presas, atacando a la vez y sin dejar que el objetivo se centre.

~Rodolf Kazmer

Conocimiento de Brujo (DO de Saber de Monstruos 10)

Como sucede con los demás necrófagos, el pueblo llano da por sentado que los ghuls son cadáveres reanimados. En realidad son una especie de otra dimensión que actúa de forma muy similar a otros animales. Los ghuls son carroñeros que se alimentan de cadáveres abandonados en los campos de batalla, aunque atacarán a presas vivas si estas se acercan demasiado. Normalmente se encuentran en pequeñas manadas que suelen pelearse por la comida una vez pasado el peligro. Al enfrentarte a ghuls, vigila las espaldas. Atacan en grupo e intentan rodearte, escalonan sus ataques para flanquearte y mantener las distancias. Aísla a un ghul y atácalo para reducir gradualmente el número de atacantes. Ten presente que los ghuls pueden dar saltos de hasta 4 metros. Las zanjas y muretes son menos efectivos contra los ghuls que contra otros parientes necrófagos. En cuerpo a cuerpo, los ghuls atacan con sus garras pero, si apresan a un objetivo (o si este está incapacitado por otras razones), puede que le muerdan para causarle heridas sangrantes.

Si reduces los PV de un ghul a 10 o menos, entrará en estado de **furia**. En tal caso, el ghul ataca rabiosamente y sus heridas se cierran a gran velocidad. Mátalo rápido para impedir que se recupere. También es crucial cambiar de posición a menudo para que los ghuls no puedan rodearte y recibir bonificadores al ataque. Si formas parte de una compañía, poneos espalda contra espalda para evitar que los ghuls os ganen la retaguardia.

Si necesitas que un grupo de ghuls salga de una zona, es mejor empezar a desenterrar cadáveres. Una vez exhumados, habría que desplazar los cadáveres para atraer a los ghuls.

Habilidades
Advertir/Notar +7
Supervivencia +6
Esquivar/Zafarse +6
Melé +6
Pelea +6
Atletismo +7
Sigilo +4
Resistencia +6
Coraje +7
Resistir Magia +4

Armas			
Nombre	Daño	Efecto	ATA
Garras	3d6	N/A	1
Mordisco	3d6+2	Sangrar (25%) PA -1	1

Botín
Médula de ghul (1d6/2)
Garra de ghul (2)
Extracto venenoso (1d6/2)

Vulnerabilidades
Aceite para necrófagos

Capacidades
Salto Los ghuls no necesitan carrerilla para saltar.
Furia Cuando los ghuls tienen 10 PV o menos entran en estado de furia. En ese estado, se desplazan cada asalto, atacan cada asalto y regeneran 3 PV cada asalto.
Visión Nocturna Los ghuls actúan en zonas de luz tenue sin penalización.
Feral Al resolver pruebas de Advertir/Notar y de Supervivencia, el instinto de esta criatura le proporciona INT 6.

Amenaza
Normal Intermedio

Recompensa
500

Armadura
0

INT	6
REF	10
DES	10
TCO	7
MOV	7
EMP	3
TÉC	3
VOL	6
SUE	0

ATU	6
CARR	21
SAL	4
AGU	30
EST	70
REC	6
PV	60
VIG	0



Altura	Aproximadamente 1,75 m
Peso	En torno a 80 kg
Entorno	Cementerios o cuevas
Inteligencia	Humana
Organización	En solitario

Brujas Sepulcrales

Supersticiones de Profanos (DO de Cultura 18)

La verdá es que cualquier hijo de vecino no entiende ni papa de las brujas sepulcrales. Son pesadillas tan listas que puén hablar, poner trampas y engañar a los críos. Una vez oí quesas brujas son lo que pasa cuando un mago pierde el control. Lo dudo, pero vamos... a saber. Las brujas sepulcrales son uno de los pocos monstruos que tengo entendío que puén usar magia, o al menos algo asín.

~Rodolf Kazmer

Conocimiento de Brujo (DO de Saber de Monstruos 14)

Las brujas sepulcrales son uno de los pocos necrófagos totalmente racionales, lo que las vuelve muy peligrosas. Las brujas sepulcrales no tienen nada que ver con los magos. Aunque poseen magia, solo son otra raza necrófaga que llegó con la Conjunción de las Esferas. Como dato interesante, las brujas sepulcrales son exclusivamente femeninas (nunca se ha visto un macho de esta especie). La mayoría de libros afirman que, como otros monstruos, secuestran a niñas pequeñas de los pueblos y las transforman en brujas. Algunos, no obstante, sugieren que las brujas sepulcrales no son realmente *hembras* sino hermafroditas.

Lo que sí sabemos es que las brujas sepulcrales son depredadores de emboscada que viven cerca de cementerios u otras fuentes de cadáveres putrefactos. Se contentan con carroña, pero atacarán a una presa fresca si tienen ocasión. Cuando ataca, una bruja sepulcral acorta distancias a una velocidad increíble y ataca con sus garras rebanadoras. Si el objetivo se retira para recuperarse, la bruja sepulcral usa su ponzoñosa lengua como un látigo espinoso para debilitar a su presa. La lengua de una bruja sepulcral se puede cortar si se **desvía** con éxito con un arma de filo. La manera más segura de enfrentarse a una bruja sepulcral es mantener las distancias o abastecerse con aceite para necrófagos y acercarse con un hechizo defensivo o la señal de Quen. Se puede razonar con una bruja sepulcral, pero son increíblemente testarudas y tienden a atacar sin previo aviso. Si debes luchar contra una bruja sepulcral en su propio territorio, comprueba antes si hay un **círculo de cráneos** u otros necrófagos sometidos a su voluntad. Ocúpate de ellos primero si puedes.

Habilidades
Advertir/Notar +8
Supervivencia +6
Esquivar/Zafarse +8
Melé +8
Pelea +6
Atletismo +6
Sigilo +8
Resistencia +7
Coraje +9
Resistir Coacción +10
Resistir Magia +10

Armas			
Nombre	Daño	Efecto	ATA
Garras	5d6	Sangrar (50%)	2
Mordisco	6d6	Veneno (75%)	1
Lengua	3d6+2	Veneno (100%) Alcance: 4 m	1

Botín
Oreja de bruja sepulcral (2)
Colmillo monstruoso (1d6/2)
Extracto venenoso (1d6)
Runa al azar
Objetos extraños (1d6)

Vulnerabilidades
Aceite para necrófagos
Lengua Látigo Si logras **desviar** con éxito el ataque de lengua de una bruja sepulcral con un arma de filo, le cortas la lengua. La bruja sepulcral pierde 5 PV y no puede volver a usar el ataque de lengua.

Capacidades
Círculo de Cráneos Una bruja sepulcral puede invertir 1 hora para formar un **círculo de cráneos**. Si se encuentra a 100 m o menos de dicho círculo, recibe +3 a todas las acciones.
Gobernar a los No Muertos En lugar de atacar, una bruja sepulcral puede dar una orden a cada necrófago que esté a 20 m o menos de ella. Los necrófagos desempeñarán dicha orden en lugar de actuar con normalidad. La orden no puede ser más compleja que "coge eso y tráelo aquí" o "ve allí y espera".
Visión Nocturna Las brujas sepulcrales actúan en zonas de luz tenue sin penalización.

La Magia de los Círculos de Cráneos

Incluso los magos más cultivados no tienen claro de dónde procede el poder de los círculos de cráneos de las brujas sepulcrales. La mayoría asumen que extraen su poder de los diablos que habitan en el vacío entre los planos.

Amenaza
Fácil Intermedio

Recompensa
10

Armadura
0

INT	2
REF	5
DES	7
TCO	3
MOV	6
EMP	2
TÉC	2
VOL	4
SUE	0

ATU	3
CARR	18
SAL	3
AGU	15
EST	30
REC	3
PV	15
VIG	0



Altura	Aproximadamente 1 m
Peso	En torno a 13 kg
Entorno	Bosques y llanuras
Inteligencia	Similar a la de un humano tonto
Organización	Bandas de entre 3 y 12

Nekkers

Supersticiones de Profanos (DO de Cultura 12)

Los nekkers son unos bichejos horribles. La gente dice que viven adebajo de puentes y atacan a los viajeros que se quedan atrapaos o se pierden. Son seres pequeñajos y asquerosos parecíos a trols y que cazan en manás: si juntas bastantes puén arrancarle la carne a un caballo en unos minutos. Si tencuentras con un grupo de nekkers, mejor que espolees a tu montura y te largues a galope tendío. Si vas a pie, tiés un problema de narices. ¡Je! Prueba a encender una antorcha y tirar pa una ciudá. El fuego debería ahuyentarlos lo suficiente si tiés suerte.

~Rodolf Kazmer

Conocimiento de Brujo (DO de Saber de Monstruos 10)

Los nekkers son un dilema para algunos brujos, un extraño término medio entre un monstruo de verdad y una especie racional. Son criaturas bajitas, feas y calvas que tienden a esconderse en madrigueras y cuevas pero que se pueden encontrar en todo tipo de lugares. Cazan cualquier cosa hecha de carne y que tenga pulso y la devoran de pies a cabeza. Evidentemente, eso los convierte en un peligro para casi todo el mundo y, por tanto, la mayoría de brujos los matan sin remordimientos. Sin embargo, se ha descubierto hace poco que los nekkers son mucho más inteligentes de lo que la gente cree. Cazan en bandas lideradas por un jefe, llevan taparrabos y tocados, a veces usan bastones y en algunos casos incluso decoran sus cuevas con pinturas primitivas que conmemoran batallas y cacerías en las que han tomado parte. Dicho esto, siguen siendo una amenaza para la humanidad y otras criaturas racionales.

Si tienes que enfrentarte a un grupo de nekkers (lo que probablemente suceda si recorres los caminos del Norte, azotados por la guerra), ten presente que son cazadores de manada que reciben órdenes de un jefe y que matarlo debería ser prioritario. El jefe suele llevar un cráneo como tocado y algún tipo de bastón. Los nekkers intentarán rodearte, así que muévete constantemente. Los ataques con área o cono de efecto, como algunos hechizos y las bombas, son útiles para reducir el número de nekkers. Si tienes un poco, el aceite para ogroides aplicado a una hoja también va bien. Técnicamente, los nekkers tienen *cierta* inteligencia: con gran dificultad *puede* que seas capaz de convencerles de que te dejen en paz si les muestras una presa más jugosa. No obstante, en general, no es buena idea jugarte la vida con la diplomacia.

Habilidades
Advertir/Notar +8
Supervivencia +8
Esquivar/Zafarse +6
Melé +5
Pelea +5
Atletismo +7
Sigilo +8
Resistencia +6
Coraje +6
Resistir Coacción +9
Resistir Magia +4

Armas

Nombre	Daño	Efecto	ATA
Garras	2d6	N/A	1

Botín
Dientes de nekker (1d6/2)
Garras de nekker (2)
Corazón de nekker (1)

Vulnerabilidades
Aceite para ogroides

Capacidades
Líder A menudo, un grupo de nekkers estará liderado por un jefe nekker. Mientras el jefe esté vivo, todos los nekkers de su banda reciben +4 a Coraje. Además, el jefe es capaz de dar órdenes al resto de la banda. Dichas órdenes pueden ser bastante complejas.
Visión Nocturna Los nekkers actúan en zonas de luz tenue sin penalización.

Jefe Nekker

Los jefes nekkers suelen ser un poco más grandes que un nekker normal. Algunos creen que son una especie mayor de nekker, pero es más probable que (como sucede con los humanos) a los nekkers más grandes y poderosos los elijan como jefes. A menudo tienen un tono rojizo, quizá por algún tipo de pintura de guerra.

INT	2	ATU	4
REF	6	CARR	21
DES	8	SAL	4
TCO	4	AGU	20
MOV	7	EST	40
EMP	2	REC	4
TÉC	2	PV	20
VOL	5	VIG	0
SUE	0		

Amenaza
Normal Complejo

Recompensa
800

Armadura
20

INT	3
REF	8
DES	7
TCO	12
MOV	4
EMP	6
TÉC	7
VOL	4
SUE	0

ATU	8
CARR	12
SAL	2
AGU	40
EST	120
REC	8
PV	80
VIG	0



Altura	Aproximadamente 2 m
Peso	En torno a 150 kg
Entorno	Montañas y valles
Inteligencia	Similar a la de un humano tonto
Organización	Solitarios o en grupos de 2 o 3

Trols de Roca

Supersticiones de Profanos (DO de Cultura 14)

Casi to lo que la gente sabe de los trols es sobre los trols de las cuevas pero no puén ser tan diferentes, ¿no? ¡Je! Tós saben que los trols son buenos albañiles y que trabajan por vodka. Los trols puén construir toa clase de mampostería y cosas asín. Aunque no son mu listos. La gente dice que pués engañar a un trol pa que construya un puente, pa que se vaya o pa cualquier cosa si le prometes to un barril de vodka y luego le das un barril de agua diciéndole ques una nueva receta. Yo no lo intentaría. Esos hijoputas dan hostias como panes y prefiero que mi cabeza siga sobre mis hombros.

~Rodolf Kazmer

Conocimiento de Brujo (DO de Saber de Monstruos 14)

Hasta cierto punto es verdad que los trols de las cuevas, los de hielo y los de roca tienen más semejanzas que diferencias. Pero esas diferencias están ahí y son importantes, sobre todo si tienes que enfrentarte a una de esas moles. Sí, todos los trols son lo que la gente llamaría estúpidos. Tienen la inteligencia de un niño y no aumenta en toda su vida. También les gusta mucho el alcohol de cualquier clase, aunque dada su masa necesitan vodka y otras bebidas fuertes para emborracharse de verdad. No es aconsejable engañar a un trol con el vodka: son colosalmente fuertes y no llevan bien que les tomen el pelo. Los trols tienen puños increíblemente duros y se sabe que son capaces de desgarrar placas de armadura y partir incluso los escudos más resistentes, de modo que es preferible esquivar sus ataques a intentar bloquearlos; no hay ni que plantearse desviarlos. Los trols de todas las clases tienen una excelente puntería cuando se trata de lanzar pedruscos a objetivos lejanos. Si te alejas demasiado de un trol con el que estés luchando, probablemente te lanzará grandes piedras, obligándote a esquivar hasta que pueda volver a recortar distancias. También se sabe de trols que agarran o apresan a sus objetivos aprovechando su colosal fuerza.

Vayamos con las diferencias. No te molestes en contratar como albañil a un trol de roca: son unos ineptos. Los trols de roca son más pequeños que los trols de las cuevas y, como mucho, llegan a dos metros de altura. Sin embargo, son increíblemente pesados y tienen una gran placa de piedra en la espalda que les sirve como armadura natural contra ataques por la retaguardia. Eso significa que, a diferencia de los trols de las cuevas, tienes que enfrentarte a un trol de roca de frente para hacerle daño de verdad. Intentar atacar a través de la piedra maciza de su espalda tendrá poco efecto y casi cualquier arma se mellará en el proceso.

Habilidades
Advertir/Notar +9
Supervivencia +7
Esquivar/Zafarse +5
Pelea +8
Atletismo +3
Sigilo +3
Resistencia +8
Coraje +10
Resistir Coacción +6
Resistir Magia +8

Armas

Nombre	Daño	Efecto	ATA
Puñetazo	6d6	Ablativo	2

Botín
Piel de trol (1d6)
Hígado de trol (1)
Piedra (2d10)
Objetos cotidianos (1d6)

Vulnerabilidades
Aceite para ogroides
Punto Débil El vientre de un trol de roca solo tiene 5 puntos de armadura y no cuenta con resistencia al daño.

Capacidades
Fuerza Demoledora Dada la increíble fuerza con la que golpea, no se puede desviar el ataque de un trol y causa el doble de daño **ablativo** a armas, escudos y armaduras.
Lanzar Rocas Cuando se encuentran a más de 6 m de su objetivo, los trols prefieren lanzar rocas u otros escombros que causan 5d6 puntos de daño. Este ataque tiene un alcance de 16 m.
Resistencias Los trols de roca son resistentes al daño **cortante**, **aplastante** y **perforante**.

Trols bajo Puentes

No es extraño encontrarse con trols que viven bajo puentes o cerca de ellos. Es más habitual en el caso de los trols de las cuevas pero también se aplica a los trols de roca. Dada su fuerza y las formidables dotes para la construcción de los trols de las cuevas, las poblaciones suelen contratarlos para el mantenimiento de los puentes y (en algunos casos) sirven como guardias y recaudadores. A muchas poblaciones les resulta más fácil contratar a un trol, dado que en la mayoría de casos se les puede pagar con vodka y rara vez se quejan.



Amenaza
Difícil Complejo

Recompensa
1500

Armadura
10

INT	1
REF	13
DES	10
TCO	15
MOV	7
EMP	1
TÉC	1
VOL	9
SUE	0

ATU	11
CARR	21
SAL	4
AGU	55
EST	150
REC	11
PV	110
VIG	0

Altura	Alrededor de 4 m hasta el lomo
Peso	En torno a 1500 kg
Entorno	Zonas salvajes remotas
Inteligencia	Similar a la de un perro
Organización	Solitario

Demonibestias

Supersticiones de Profanos (DO de Cultura 18)

Verás, no mucha gente sabe que existen estos hijoputas. ¡Je! La mayoría se quedan en las montañas, por lo que tengo entendío. Pero lo poco que la gente dice es interesante. Estas bestias son diablos con mala baba que salimentan de los malos pensamientos de los hombres. Si tencuentras con uno hará quentres en trance y se comerá tus secretos más oscuros. Luego de dejarte seca la mente tarrancará los miembros uno a uno y se zampará tu cadáver. Si quieres librarte tiés que hacerte un colgante con forma dojo con cristal y tinta. Eso absorbe la magia mala de la bestia y cosas asín.

~Rodolf Kazmer

Conocimiento de Brujo (DO de Saber de Monstruos 18)

Las demonibestias están entre los relictos más peligrosos que te puedes encontrar en el Continente. Son gigantescas criaturas con aspecto de alce, así que ni siquiera el brujo más poderoso de la Escuela del Grifo podría desequilibrarlo con la señal de Aard. Cuando carga con su enorme cornamenta es mejor apartarse de su camino de un salto: no lo parará nada más blando que un muro de roca. Estas bestias plantean una colosal amenaza, dado que no solo son increíblemente fuertes sino que se curan casi a la misma velocidad a la que puedas herirlas y pueden hipnotizar con la mirada. En contra de las supersticiones comunes, un colgante con forma de ojo no te protegerá de la hipnosis de una demonibestia, que te sume en un mundo de oscuridad en el que solo puedes ver el brillante tercer ojo de la demonibestia. Llegados a ese punto, intentará cargar para ensartarte en sus cuernos.

Las demonibestias no son demonios sino relictos. Hay cierto debate en cuanto a su inteligencia, dado que parece que están relacionadas con los hábiles y muy astutos súcubos. Sin embargo, las demonibestias parecen tan inteligentes como un oso medio y nunca demuestran un razonamiento complejo. Al enfrentarte a una demonibestia, estate al quite y esquiva. Aunque puedes parar y desviar, es más recomendable ir maniobrando en torno a la demonibestia. El aceite para relictos puede ser tremendamente útil al enfrentarse a esta criatura, así como las bombas de polvo lunar, que impiden que se regenere un tiempo, y las bombas de dimerita, que anulan la hipnosis. Estos seres también tienen un oído increíblemente sensible: los ruidos fuertes, como golpear un escudo o la explosión de una bomba, pueden perturbarlos.

Habilidades
Advertir/Notar +10
Supervivencia +6
Esquivar/Zafarse +7
Melé +9
Pelea +8
Atletismo +5
Sigilo +1
Proezas de Fuerza +10
Resistencia +7
Coraje +10
Resistir Magia +10

Armas			
Nombre	Daño	Efecto	ATA
Garras	6d6+2	N/A	2
Mordisco	7d6	Sangrar (50%)	1
Cuernos	8d6	PA -1	1

Botín
Ojos de demonibestia (3)
Quintaesencia (1d10)
Heces de demonibestia (1d6)

Vulnerabilidades
Aceite para relictos
Bombas de Polvo Lunar Una demonibestia que esté en el área de efecto de una bomba de polvo lunar no puede regenerarse mientras dure el efecto de la bomba.
Oído Sensible Cuando una demonibestia oye un ruido agudo y fuerte o recibe el impacto de una bomba, queda **desequilibrada**.

Capacidades
Regeneración Una demonibestia regenera 5 PV por asalto.
Carga Si un objetivo se encuentra a más de 10 m de la demonibestia, esta puede invertir todo su turno en desplazarse hasta su velocidad de CARR y lanzar un potente ataque con los cuernos al que aplica un penalizador de -4, que causa 10d6 puntos de daño y que hace que el objetivo salga despedido 8 m. Si el objetivo choca contra algo en el proceso, este sufre daño como si le embistiese un caballo.
Mole Inmensa Las demonibestias son inmunes a Aard y a cualquier efecto que pudiera derribarlas.
Hipnosis Una demonibestia puede invertir un turno en hipnotizar a sus oponentes. Todo el que mire a la demonibestia debe realizar una prueba de Resistir Magia enfrentada a otra de Lanzar Hechizos de la demonibestia. Los que no la superen sufren un -4 a los ataques y defensas contra la demonibestia y no pueden percibir su entorno durante 5 asaltos. Si la demonibestia se encuentra en el área de efecto de una bomba de dimerita, no puede activar esta capacidad. Cualquier objetivo que se encuentre en el área de efecto de una bomba de dimerita cuando se active la hipnosis, será inmune a esta capacidad. Cualquier objetivo hipnotizado que pase a estar en el área de efecto de una bomba de dimerita se libera de la hipnosis de inmediato.
Feral Al resolver pruebas de Advertir/Notar y de Supervivencia, el instinto de esta criatura le proporciona INT 8.

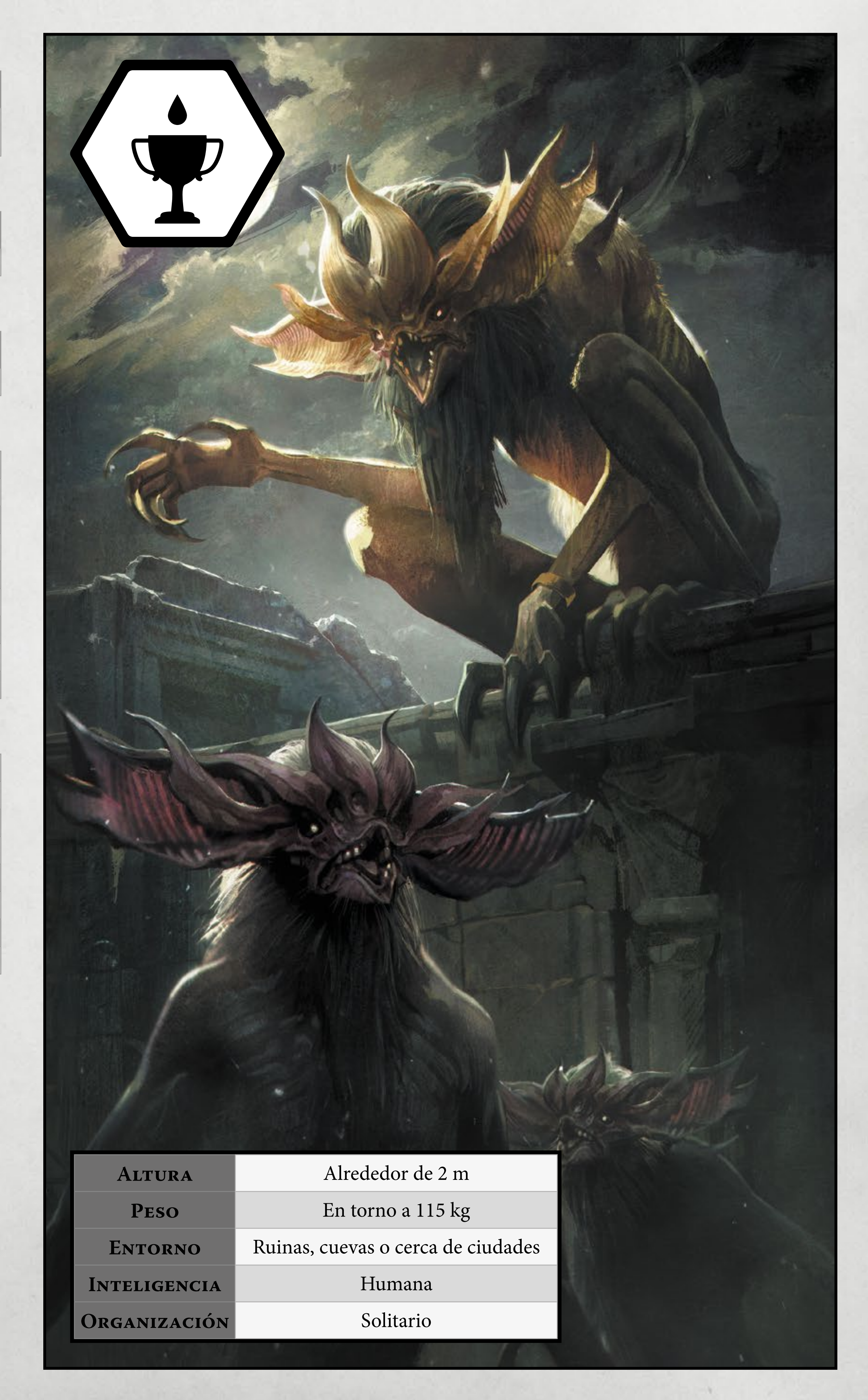
Amenaza
Difícil Complejo

Recompensa
1500

Armadura
0

INT	6
REF	14
DES	12
TCO	8
MOV	10
EMP	3
TÉC	3
VOL	8
SUE	0

ATU	8
CARR	30
SAL	6
AGU	40
EST	80
REC	8
PV	80
VIG	0



Altura	Alrededor de 2 m
Peso	En torno a 115 kg
Entorno	Ruinas, cuevas o cerca de ciudades
Inteligencia	Humana
Organización	Solitario

Katakans

Supersticiones de Profanos (DO de Cultura 18)

He oío un capazo de cuentos de vampiros mientras viajaba por el Continente. Cuentan las leyendas que un vampiro pué transformarse en murciégalo, en lobo y cosas asín. Puén volar sin alas, curarse cualquier herida y rajar el acero con las garras. ¡Je! Tengo entendío que a los katakans les gusta seducir a chicas monas con sus poderes de cambiaformas y luego beberse su sangre. A mí me suena a un mogollón de problemas en los que preferiría no meterme pero, si tiés que hacerlo, ten a mano una cabeza dajos, un símbolo sagrao del dios que prefieras y una estaca pa clavársela en el corazón a esa bestia pa matarla de verdá. Resulta que vendo toas esas cosas a precios mu razonables, ya questamos.

~Rodolf Kazmer

Conocimiento de Brujo (DO de Saber de Monstruos 17)

De entre todas las familias de monstruos, la diferencia de poder entre los miembros más débiles y los más poderosos resulta más abrumadora en los vampiros. Los vampiros menores son rápidos y ágiles, más fuertes que un humano medio, sigilosos como sombras y brutales en sus ataques. Pero son seres bestiales: a menudo no llegan a ser del todo racionales. En el extremo opuesto de este espectro, el poder de un nosferatu es tan grande que resulta casi incomparable. El katakan es un buen punto medio en la familia de los vampiros, entre los bestiales vampiros menores y los abrumadores e inteligentes vampiros superiores. Los katakans son criaturas inteligentes, a menudo más que un humano medio. Tienen grandes habilidades mágicas, son capaces de ocultarse a toda clase de detección mágica, incluyendo medallones de brujo y otras formas de adivinación, y pueden comunicarse con sus presas telepáticamente. No pueden asumir otras formas. En combate son sigilosos, se ocultan mediante una invisibilidad mágica mientras enloquecen a sus presas mediante tácticas de terror telepático. Los katakans son difíciles de matar y se regeneran rápidamente de la mayoría de las heridas mientras eluden con soltura los ataques gracias a su velocidad superior. Siguen siendo más ferales que sus primos más poderosos y tienden a lamer la sangre de los adoquines tras destripar a su presa con sus garras. Las protecciones más conocidas *no* funcionan con los katakans. Lo más probable es que solo les irriten... salvo por la estaca en el corazón. Cuando te enfrentes a katakans, el fuego es tu mejor arma, dado que son altamente inflamables. La poción de sangre negra también puede resultar muy útil si el katakan intenta morderte y alimentarse de ti. Como alternativa, recuerda que cualquier droga o alcohol que tengas en sangre afectará a un vampiro que te muerda.

Habilidades
Advertir/Notar +10
Supervivencia +8
Esquivar/Zafarse +10
Melé +8
Pelea +7
Atletismo +10
Sigilo +10
Resistencia +8
Coraje +8
Intimidar +8
Resistir Coacción +10
Resistir Magia +8

Armas			
Nombre	Daño	Efecto	ATA
Garras	6d6	Sangrar (50%)	2
Mordisco	7d6+2	Sangrar (100%)	1

Botín
Runa al azar
Dientes de vampiro (1d6/2)
Saliva de vampiro (1d6)
Objetos cotidianos (1d6)

Vulnerabilidades
Aceite para vampiros
Poción Sangre Negra
Debilidad Celestial A la luz del sol, la regeneración de un katakan se reduce a 3 PV por asalto.
Vulnerabilidad al Fuego Los katakans sufren el doble de daño de los ataques de fuego y por estar en llamas.
Transferencia de Sangre Los katakans se ven afectados por cualquier sustancia que haya en la sangre que beban.

Capacidades
Regeneración Un katakan regenera 5 PV por asalto.
Invisibilidad Un katakan puede volverse invisible, lo que impide atacarle y le proporciona un +10 a Sigilo y un +5 a los ataques. Vuelve a ser visible tras realizar un ataque. Si superas una prueba de Advertir/Notar para percibir al katakan mientras sea invisible, este no se beneficia del +5 para atacarte pero tú recibes un -3 al atacarle y al defenderte de él. Yrden puede volverlo visible.
Invisible a la Detección Mágica No se puede detectar a un katakan con un medallón de brujo. Los magos deben superar una prueba de Formación Mágica enfrentada a Resistir Magia del katakan para percibirlo.
Telepatía Los katakans pueden comunicarse telepáticamente con cualquier criatura a 20 m o menos sin que ello les cueste una acción.
Visión Nocturna Los katakans actúan en zonas de luz tenue sin penalización.

Aves

INT	1
REF	3
DES	4
TCO	1
MOV	2
EMP	3
TÉC	1
VOL	4
SUE	0

ATU	2
CARR	10
SAL	2
AGU	10
EST	10
REC	2
PV	10
VIG	0

Habilidades			
Advertir/Notar +9	Esquivar/Zafarse +6	Atletismo +6	Resistencia +4
Supervivencia +3	Melé +5	Sigilo +6	Coraje +6

Botín
Carne cruda (1d6/2)
Huesos de bestia (1d6/2)
Plumas (1d6)

Armadura
0

Vulnerabilidades
Aceite para bestias

Armas			
Nombre	Daño	Efecto	ATA
Garra/Picotazo	1d6/2	N/A	1

Capacidades
Vuelo Un ave puede alzar el vuelo como acción de movimiento. Solo se puede derribar a un ave en vuelo aturdiéndola o impactándola con un ataque. Si se derriba al ave, esta debe superar una prueba de Atletismo con DO 16 o la caída le causará un daño igual a la cantidad de metros desde la que cayó. En vuelo, un ave tiene MOV 7.
Feral Al resolver pruebas de Advertir/Notar y de Supervivencia, el instinto de esta criatura le proporciona INT 7.

Bueyes

INT	1
REF	3
DES	3
TCO	14
MOV	6
EMP	2
TÉC	1
VOL	6
SUE	0

ATU	10
CARR	18
SAL	3
AGU	50
EST	140
REC	10
PV	50
VIG	0

Habilidades			
Advertir/Notar +3	Esquivar/Zafarse +7	Atletismo +2	Resistencia +6
Supervivencia +1	Melé +5	Sigilo +1	Coraje +10

Botín
Carne cruda (2d6)
Huesos de bestia (2d6)

Armadura
0

Vulnerabilidades
Aceite para bestias

Armas			
Nombre	Daño	Efecto	ATA
Pezuñas	4d6	N/A	1
Cuernos	5d6	Sangrar (50%)	1

Capacidades
Feral Al resolver pruebas de Advertir/Notar y de Supervivencia, el instinto de esta criatura le proporciona INT 7.
Carga Si un objetivo se encuentra a más de 10 m del buey, este puede invertir todo su turno en desplazarse hasta su velocidad de CARR y lanzar un potente ataque con los cuernos al que aplica un penalizador de -4, que causa 8d6 puntos de daño y que hace que el objetivo salga despedido 3 m. Si el objetivo choca contra algo en el proceso, este sufre daño como si le embistiese un caballo.

Caballos

INT	1	ATU	8
REF	4	CARR	36
DES	5	SAL	7
TCO	12	AGU	40
MOV	12	EST	120
EMP	4	REC	8
TÉC	1	PV	40
VOL	4	VIG	0
SUE	0		

Habilidades			
Advertir/Notar +5	Esquivar/Zafarse +8	Atletismo +6	Resistencia +6
Supervivencia +2	Melé +6	Sigilo +3	Coraje +6

Botín
Carne cruda (1d10)
Huesos de bestia (1d10)

Armadura
0

Vulnerabilidades
Aceite para bestias

Armas			
Nombre	Daño	Efecto	ATA
Pezuñas	2d6+2	N/A	1
Mordisco	4d6+2	N/A	1

Capacidades

Feral
Al resolver pruebas de Advertir/Notar y de Supervivencia, el instinto de esta criatura le proporciona INT 7.

Caballos de Guerra

INT	1	ATU	10
REF	6	CARR	33
DES	6	SAL	6
TCO	14	AGU	50
MOV	11	EST	140
EMP	3	REC	10
TÉC	1	PV	50
VOL	6	VIG	0
SUE	0		

Habilidades			
Advertir/Notar +6	Esquivar/Zafarse +6	Atletismo +6	Resistencia +9
Supervivencia +2	Melé +8	Sigilo +2	Coraje +10

Botín
Carne cruda (2d6)
Huesos de bestia (2d6)

Armadura
0

Vulnerabilidades
Aceite para bestias

Armas			
Nombre	Daño	Efecto	ATA
Pezuñas	2d6+2	N/A	1
Mordisco	4d6+2	N/A	1

Capacidades

Feral
Al resolver pruebas de Advertir/Notar y de Supervivencia, el instinto de esta criatura le proporciona INT 7.

Gatos

INT	1
REF	4
DES	6
TCO	1
MOV	6
EMP	3
TÉC	1
VOL	4
SUE	0

ATU	2
CARR	18
SAL	3
AGU	10
EST	10
REC	2
PV	10
VIG	0

Habilidades			
Advertir/Notar +7	Esquivar/Zafarse +6	Atletismo +8	Resistencia +4
Supervivencia +3	Melé +4	Sigilo +6	Coraje +5

Botín
Carne cruda (1d6/2)
Huesos de bestia (1d6/2)

Armadura
0

Vulnerabilidades
Aceite para bestias

Armas			
Nombre	Daño	Efecto	ATA
Garra	1d6/2	N/A	1
Mordisco	1d6	N/A	1

Capacidades
Visión Nocturna Los gatos actúan en zonas de luz tenue sin penalización.
Salto Los gatos no necesitan carrerilla para saltar.
Sintonía Mágica Los gatos pueden ver a criaturas invisibles y percibir emanaciones mágicas y usuarios de magia a 20 m de distancia.
Feral Al resolver pruebas de Advertir/Notar y de Supervivencia, el instinto de esta criatura le proporciona INT 7.

Mulas

INT	1
REF	4
DES	4
TCO	11
MOV	9
EMP	3
TÉC	1
VOL	7
SUE	0

ATU	9
CARR	27
SAL	5
AGU	45
EST	110
REC	9
PV	45
VIG	0

Habilidades			
Advertir/Notar +3	Esquivar/Zafarse +5	Atletismo +3	Resistencia +7
Supervivencia +2	Melé +5	Sigilo +2	Coraje +7

Botín
Carne cruda (1d10)
Huesos de bestia (1d10)

Armadura
0

Vulnerabilidades
Aceite para bestias

Armas			
Nombre	Daño	Efecto	ATA
Pezuñas	2d6+2	N/A	1
Mordisco	4d6+2	N/A	1

Capacidades
Feral Al resolver pruebas de Advertir/Notar y de Supervivencia, el instinto de esta criatura le proporciona INT 7.

Perros

INT	1
REF	3
DES	5
TCO	3
MOV	5
EMP	4
TÉC	1
VOL	5
SUE	0

ATU	4
CARR	15
SAL	3
AGU	20
EST	30
REC	4
PV	20
VIG	0

Habilidades			
Advertir/Notar +9	Esquivar/Zafarse +6	Atletismo +3	Resistencia +10
Supervivencia +8	Melé +7	Sigilo +3	Coraje +8

Botín
Carne cruda (1d6/2)
Huesos de bestia (1d6)
Sebo de perro (1d6/2)

Armadura
0

Vulnerabilidades
Aceite para bestias

Armas			
Nombre	Daño	Efecto	ATA
Mordisco	2d6	N/A	1

Capacidades
Rastrear por el Olfato Un perro puede rastrear a una criatura sin indicios visuales ni auditivos sin sufrir penalizadores.
Feral Al resolver pruebas de Advertir/Notar y de Supervivencia, el instinto de esta criatura le proporciona INT 7.

Serpientes

INT	1
REF	4
DES	3
TCO	1
MOV	6
EMP	2
TÉC	1
VOL	3
SUE	0

ATU	2
CARR	18
SAL	3
AGU	10
EST	10
REC	2
PV	10
VIG	0

Habilidades			
Advertir/Notar +5	Esquivar/Zafarse +5	Atletismo +4	Resistencia +4
Supervivencia +2	Melé +6	Sigilo +9	Coraje +5

Botín
Carne cruda (1d6/2)
Huesos de bestia (1d6/2)
Extracto venenoso (1d6/2)

Armadura
0

Vulnerabilidades
Aceite para bestias

Armas			
Nombre	Daño	Efecto	ATA
Mordisco	1d6	Veneno (75%)	1

Capacidades
Nadar Al desplazarse por el agua, las serpientes conservan su MOV y siguen usando Esquivar/Zafarse para defenderse.
Feral Al resolver pruebas de Advertir/Notar y de Supervivencia, el instinto de esta criatura le proporciona INT 7.

Buenas Noches a Todos



Trasfondo *(Lee en Voz Alta)*

Ha sido un viaje largo y agotador, pero ha valido la pena. Cualquier cosa con tal de evitar la picadora de carne que es el Pontar, ¿no? Nadie sabe cuánto aguantará Vergen, aunque todos creen que no será mucho. Nada detiene la maquinaria de guerra nilfgaardiana. Tras unos días evitando patrullas nilfgaardianas y quizá recogiendo a varios desertores por el camino, habéis llegado a un gran pueblo aedirniano llamado Ashberg. Es un lugar bastante bonito pero la gente parece tensa. No es ninguna sorpresa: Nilfgaard acaba de pasar por aquí y las calles aún huelen a sangre y a cadáveres putrefactos. Y, hablando de calles, no veis ningún niño en ellas.

El Resto de la Historia

Lo que no saben los jugadores es que el pueblo de Ashberg sufre el acoso de una bestia. Desde que los nilfgaardianos entraron al asalto, han empezado a desaparecer niños de noche. Poco se imaginan los lugareños que es un plan urdido por el nuevo señor nilfgaardiano de Ashberg, Olaf Nowak. Lord Nowak está utilizando a un trol de la zona, desplazado por los nilfgaardianos, para que los lugareños estén tan atemorizados que no se rebelen. Al trol de roca, Woolabag, le han convencido de que obra bien al llevarse a los niños malos y entregarlos al señor para que los castigue.

Ambientación

Los jugadores entran en el gran pueblo de Ashberg, en el alto Aedirn. Encontrarán alojamiento disponible en la Taberna de la Cabeza del Lobo, donde pueden establecer su centro de operaciones. Pueden investigar la casa en la que se produjo el secuestro más reciente. Tras una noche o dos, alguien raptará a otro niño en la mansión de una noble local que planeaba traicionar al señor. Por fin, los jugadores encontrarán la guarida de Woolabag. A continuación, el clímax se produce en la mansión de Lord Nowak, donde los niños están retenidos.

Fuerzas

Esta aventura se puede dirigir para un máximo de seis jugadores, sin importar su bando en la guerra. Si son del norte, están huyendo de la guerra. Si son de Nilfgaard, son desertores que huyen del frente. Recuerda que los enemigos que despliegues deberían ser equivalentes al número de jugadores.

Los Antagonistas Serán

- **Woolabag el trol** es un trol de roca manipulado por Lord Nowak. Si hay más de 4 jugadores, incluye un segundo trol de roca (Mogo).
- Hay **nekkers** cerca de la cuerva del trol. Debería haber una cantidad de nekkers igual al número de jugadores más 2.
- Unos **bandidos** saquean el escenario de un crimen. Debería haber tantos como jugadores más 2.
- Puede que envíen a **la guardia** para encerrar a los jugadores o para ayudarles. Usa el perfil de bandidos que encontrarás en el **Bestiario** para los guardias.
- **Kowal "el Crisol"** es la amenaza humana más temible a la que se enfrentarán los jugadores; aunque pueden huir de él, probablemente tengan que enfrentarse. Consulta su **perfil** al final de esta aventura.
- **Lord Nowak** no aparecerá hasta el final de la aventura, pero los jugadores tienen la opción de enfrentarse a él. Consulta su **perfil** al final de esta aventura.

Ambientación *(Lee en Voz Alta)*

El olor de la sangre se desvanece en cuanto entráis en la Taberna de la Cabeza del Lobo, donde lo sustituye el hedor de los vecinos borrachos y sucios de Ashberg. Mientras os sentáis y hacéis un gesto al tabernero para que os traiga comida y bebida, os dais cuenta de que la gente del lugar parece desmoralizada y asustada, pero no de la manera que podríais esperar por los horrores perpetrados por Nilfgaard. Desde luego, se percibe la típica falta de hombres en edad de luchar y la ausencia de banderas nacionales, pero también se hace más palpable la carencia de niños que notasteis desde la entrada al pueblo. A los pocos que veis los tienen muy vigilados sus padres. Tras un minuto, el tabernero, que conversaba tranquilamente con una lugareña, lleva a vuestra mesa una bandeja de pan y queso y una botella de licor enano. Mientras la pone en la mesa, dice con nerviosismo: "Parecéis gente dura... la comida corre a cuenta de la casa y, si os hace ganaros unas perras, volved a verme esta noche. Os juro que podéis sacaros una buena paga."

Gancho

Llega el ocaso. Da a los jugadores tiempo para callejear un poco por el lugar, pero déjales claro que vale la pena ser discretos. Si los jugadores deciden no reunirse con el tabernero, será él quien vaya a buscarlos. Cuando se encuentren, este parece alterado. Le acompañan otros cinco vecinos. El tabernero suplica a los jugadores que le escuchen y les promete una gran paga. Incluso si se niegan, el hombre les contará su historia:

Nuestro pueblo está en una situación terrible, si no, no andaría suplicando ayuda a unos forasteros. ¡Cada noche desaparecen más de nuestros críos y nadie hace nada al respecto! Algo ronda por nuestras calles. ¡El señor ha doblado la guardia pero nadie ha visto nada! Y todo el que intenta enfrentarse a ese lo-que-sea acaba hecho trizas. Solo somos campesinos, pañeros... pero puedo ofreceros unas coronas y un valioso secreto: conozco un pasaje oculto que lleva a Mahakam. Todo el mundo sabe que no se puede ir al oeste sin más, porque te pillan los exploradores negros y se acabó lo que se daba.

Advertir/Notar

Total	Resultado
10-13	Las cinco personas murieron como consecuencia de golpes. No hay señales evidentes de heridas por arma cortante o punzante.
14-17	Las heridas las causó un objeto grande. Probablemente, algo con forma de garrote.
18-19	Hay fragmentos de corteza sobre algunas prendas.
20+	Hay barro bajo las uñas de una de las mujeres. Dicho barro es en parte arcilla, en parte musgo y tiene un olor repugnante, como a sudor y orina.

Primeros Auxilios

Total	Resultado
10	Las cinco personas murieron como consecuencia de golpes, por fallo de los órganos internos.
14	Las heridas las causó un arma de al menos un metro de longitud, medio metro de anchura y con estrías longitudinales.
18	Las heridas se infligieron con una fuerza sobrehumana... como si les hubiera pisoteado un caballo.
20	Hay algunas marcas de mordeduras en uno de los cadáveres que podrían ser animales, pero parecen inquietantemente humanas.

La semana pasada, Henny encontró dos cadáveres al sur de aquí. Cosa de Crisol: les echaron por la garganta plomo fundido y los dejaron tal cual.

A estas alturas, debería resultar evidente para los jugadores que los campesinos dicen la verdad. Muchas unidades de exploradores nilfgaardianos han quedado atrás para patrullar los territorios ocupados y erradicar a los disidentes. Se sabe que uno de los comandantes es un etoliano llamado Kowal "el Crisol" por su tendencia a ejecutar prisioneros echándoles metal fundido por la garganta. En Mahakam, los jugadores estarán a salvo y, en teoría, podrían adquirir armas y armaduras de acero de gran calidad, lo que les vendrá bien en su viaje hacia el sur. Si los jugadores están de acuerdo, en el próximo Desarrollo les mostrarán la morgue. De lo contrario, los vecinos se retirarán y reunirán 650 coronas para pagarles. Si los jugadores siguen negándose, los lugareños amenazarán con delatar a los jugadores ante Kowal "el Crisol": las únicas opciones que tienen los jugadores son aceptar el trabajo o encontrar a todos los que les conozcan y matarlos.

Desarrollo

En la morgue, los jugadores conocen a un elfo delgado y de complexión ligera llamado Aeron, al que presentan como mejor sepulturero del pueblo. Aeron es un hombre callado y no hablará con los jugadores salvo que sea estrictamente necesario. Parece desconfiar de ellos, pero de todas formas los lleva al depósito de cadáveres, donde encontrarán cinco cuerpos en diferentes estados de descomposición. Los jugadores pueden realizar una tirada de Advertir/Notar o de Primeros Auxilios para encontrar pistas (consulta los resultados en las tablas al margen).

Tras dar a los jugadores unos minutos para estudiar los cuerpos, Aeron les dice:

Los cinco cuerpos se encontraron en sus casas al amanecer. Alguien derribó sus puertas, los mató a golpes y se llevó a sus hijos. Los guardias aún no han atrapado al criminal, aunque se han dispuesto patrullas adicionales... puedo llevaros a la escena del crimen más reciente si lo deseáis.

Si aceptan su oferta, Aeron les guía a las afueras de la población, donde encontrarán una casa con la puerta destrozada. De hecho, no solo la puerta: el marco también está agrietado y forzado, como si algo mucho más grande que un humano hubiese entrado a la fuerza. El interior es un caos de muebles destrozados.

Momento de Tensión

En el interior, los jugadores pueden realizar una prueba de Advertir/Notar con DO 14. Si la superan, oyen ruidos en la habitación contigua. Allí hay un grupo de bandidos (tantos como jugadores más 2 haya) registrando cajones y llenando sacos con lo que encuentran. Si los jugadores no intentan evitar a los bandidos (o si les plantan cara), estos desenfundarán sus armas y gritarán a los jugadores que se vayan. Los bandidos parecen bastante decididos.

—*Largaos de aquí* —gritan—. ¡*Nos hemos ganao este botín espantando a esos jodíos canijos!*

Es posible enfrentarse a los bandidos (en tal caso, emplea los perfiles de bandidos que se incluyen en la sección del **Bestiario**) o razonar con ellos. Es necesaria una prueba de Carisma con DO 15 para calmarlos; después contarán su historia y se dispondrán a abandonar el lugar. Intentar detenerlos provoca un enfrentamiento.

—*Vinimos a limpiar el sitio. Ya sabéis... los que la palman ya no necesitan sus cosas. Pero luego estaban por aquí esos bichos canijos y jodíamente feos. Creíamos que los espantaríamos pero... una de esas cosas asquerosas me arrancó un dedo de un bocao.... ¡Y a Herman la nariz! Parece que buscaban algo que comer. Los echamos pero bien y huyeron a las colinas...*

Desarrollo

Una vez los bandidos hayan escapado (o muerto) los jugadores pueden registrar la casa mediante una prueba de Advertir/Notar (consulta la tabla al margen para interpretar los resultados). Los jugadores pueden preguntar a los vecinos qué vieron u oyeron.

Hará falta una prueba de Carisma con DO 16 o de Intimidar con DO 14 para convencer a los vecinos de que hablen. Si la superan, se enteran de que bien entrada la noche dichos vecinos oyeron madera crujir, una voz grave cantando algo ininteligible y luego una horrible lucha. Estaban demasiado asustados para ir a echar un vistazo pero una mujer envió a su hijo a buscar a los guardias. Para cuando estos llegaron, hacía un rato que todo había acabado.

Momento de Tensión

Probablemente tus jugadores decidan seguir las marcas de arrastre. Si no lo hacen, asegúrate de que lo proponga un PNJ del grupo (o Aeron). Al seguir estos rastros (lo que requiere una prueba de Supervivencia con DO 12) los jugadores se encuentran con un grupo de nekkers (tantos como número de jugadores más 2) peleándose por el cadáver de una mujer. Además de las heridas evidentes causadas por los nekkers, el cuerpo muestra daños que coinciden con las otras víctimas de la bestia. Los jugadores deben luchar contra los nekkers o huir de ellos.

Desarrollo

Tras el encuentro con los nekkers, el sol se pone y el rastro se enfría. Probablemente los nekkers tengan alguna guarida subterránea pero son solo carroñeros. Lo más seguro sería volver a la Taberna de la Cabeza del Lobo y descansar.

Da a los jugadores algo de tiempo para beber en la taberna, hablar entre ellos o charlar con lugareños que haya en el local. No sacarán información adicional, pero eso ayudará a reducir la tensión y marcar el ritmo de la partida. Sin embargo, a la mañana siguiente, los jugadores despiertan por los insistentes golpes a su/s puerta/s. Fuera hay unos hombres bien vestidos que parecen sirvientes. Uno de ellos saluda a los jugadores:

—Buenos días, viajeros. Lady Sibilia solicita vuestra presencia. La Señora sabe que investigáis los raptos de niños y desea vuestra ayuda.

Si los jugadores rechazan esta primera invitación, los sirvientes les ofrecerán una gran cantidad de dinero (300 coronas por jugador) si acuden a ayudar a la Señora. Si siguen negándose, los sirvientes se retiran a regañadientes y los jugadores podrán seguir las marcas de arrastre. Pasa directamente al siguiente Momento de Tensión.

Si los jugadores escogen ir con los sirvientes, se reúnen con Lady Sibilia en su mansión. La Señora es una figura bastante poderosa en Ashberg. Antes de la guerra, se casó con un caballero del príncipe Stennis de esta región. Cuando se vean por primera vez, ella se muestra fría como un témpano, pero si superan una prueba de Percepción Humana con DO 16, verán que está enormemente preocupada. Dice a los jugadores:

—Me alegra que hayáis decidido presentaros. Iré directa al grano. A mi hijo Adalbert lo raptaron anoche en su habitación. Alguien abrió a golpes la ventana y la pared; la habitación está destrozada. He oído decir que estabais investigando a ese horrendo secuestrador, de modo que os he hecho llamar. No solo estoy dispuesta a pagaros sino también a ofreceros a dos de mis guardias personales para que os ayuden con la bestia.

Si los jugadores aceptan, inspeccionarán la habitación en la que raptaron a Adalbert. Coincide con las otras escenas de los crímenes pero no hay sangre, solo muebles volcados. Al otro lado de la pared destrozada encuentran, entre el césped y el barro, un grupo de huellas de pisadas humanoides grandes. Pueden realizar una prueba de Saber de Monstruos con DO 16 para averiguar que la misteriosa bestia probablemente sea un trol de roca.

Advertir/Notar

Total	Resultado
10	Sangre... parece que tiene un día, más o menos. Si se supera una prueba de Primeros Auxilios con DO 15, se revela que la forma de la mancha coincide con la cara aplastada de uno de los cuerpos.
14	Vale, esta criatura era lo bastante grande como para romper el marco de la puerta. ¿Cómo lo hace algo tan grande para evitar a los guardias?
18	Hay marcas de arrastre, como si se hubiera sacado a rastras un cadáver por la puerta trasera. Estas marcas llevan al exterior de la casa y hacia las colinas, fuera del pueblo.
20	En la habitación principal, donde parece que tuvo lugar el enfrentamiento, hay esparcidos trozos de ramitas y palos. Coinciden con los que vieron en la ropa de los cadáveres (si sacaron la tirada de Advertir/Notar en la morgue). Algunos trozos están ensangrentados.

Aeron

Si (por el motivo que sea) los jugadores deciden atacar a Aeron, puedes emplear el perfil de un bandido armado únicamente con una daga.

Momento de Tensión

Seguir las pisadas (prueba de Supervivencia con DO 10) lleva a los jugadores al punto en que encontraron a los nekkers y luego más allá, adentrándose en las colinas. A lo lejos, los jugadores ven una cueva con grotescos ídolos nekkers en el exterior. Una prueba de Advertir/Notar con DO 15 desde la boca de la cueva revela que en el interior queda una cantidad de nekkers igual al número de jugadores más dos.

Sin embargo, si los jugadores hablaron con Lady Sibilia, contarán ahora con dos guardias que lucharán de su lado, de modo que el encuentro no debería ser demasiado difícil.

Desarrollo

Una vez derroten a los nekkers, los jugadores descubrirán que la cueva no solo albergaba a los nekkers sino también a un trol de roca (o dos). Resulta evidente que la cueva es una guarida de trol pero no hay huesos que parezcan de niño. *Sí* hay una gran cantidad de huesos y en algunos sitios se han dispuesto para formar dibujos o esculturas. Una prueba de Primeros Auxilios con DO 13 revelará que los huesos pertenecen principalmente a ciervos y ovejas.

Momento de Tensión

Los jugadores pueden abandonar el lugar o esperar al trol.

Si se retiran, llegan al pueblo hacia el atardecer. En las afueras ven a un trol entregando una cesta de mimbre a dos guardias. El trol lleva un gran garrote hecho con un fajo de ramas atadas con cuero. Dicho garrote encajaría con las heridas sufridas por todas las víctimas. Los guardias pueden realizar una prueba de Advertir/Notar para ver a los jugadores.

Si los descubren, los guardias envían al trol contra los jugadores diciendo "¡Mira, más malos!" y se van corriendo. Los jugadores pueden enfrentarse al trol, huir de él o intentar razonar con él. Con una prueba de Persuasión, Carisma o incluso Liderazgo con DO 18, los jugadores pueden calmar al trol.

Si no involucran a los jugadores, los guardias se van y el trol se dirige a la cueva. Pueden seguir a los guardias o al trol.

Si los jugadores van tras los guardias, deben realizar 3 pruebas de Sigilo enfrentadas a Advertir/Notar de los guardias para que no les descubran. Finalmente, los guardias llegan al palacio de Lord Nowak, al que acceden por una entrada de servicio con la cesta, que parece que tiene algo en su interior que se revuelve. Los jugadores deben superar una prueba de Sigilo con DO 20 para entrar en el edificio. Si fallan, deben enfrentarse a una cantidad de guardias igual al doble de su número. Los guardias intentarán detenerlos. Los jugadores pueden luchar pero cada asalto llegarán 1d6/2 guardias más. Si logran capturar a los jugadores, pasa a **Desarrollo (Encarcelados).**

Si los jugadores se quedaron en la cueva, o siguen al trol de vuelta a esta, el trol vuelve y pueden enfrentarse a él o hablar con él. El trol usa un largo fajo de ramas como arma (ver **Garrote de Woolabag** al final de la aventura). Para hablar con él, deberán calmarlo mediante una prueba de Carisma, Persuasión o Liderazgo, con DO 15. Si logran tranquilizarlo, los jugadores oirán su historia con el hermoso estilo de los trols:

—*Woolabag siente, humanitos. No ver humanitos en cueva hace mucho tiempo. No usar palos afilaos. ¡Woolabag es trolito güeno! ¡Castiga malos! ¡Humanitos malos, Woolabag castiga! ¡Woolabag hace buen trabajo! ¡Dice hombre brillante!*

Por lo que cuenta el trol, averiguan que él cree que está obrando bien, que se lleva a los niños malos y se los entrega a Lord Nowak para que los castigue. Le pagan con ovejas y ciervos y cree que realiza algún tipo de servicio para la comunidad.

Si los jugadores matan al trol, pueden volver a por su recompensa... pero los niños siguen desaparecidos y poco después de cobrar se encontrarán con una cantidad de guardias igual al doble de su número que se disponen a detenerlos. Pueden luchar pero cada asalto llegarán 1d6/2 guardias más. Ve a **Desarrollo (Encarcelados)**.

Si los jugadores no matan al trol, vuelven a la posada y encuentran esperándoles una cantidad de guardias igual al doble de su número enviados para capturarlos. Pueden luchar pero cada asalto llegarán 1d6/2 guardias más.

Desarrollo *(Encarcelados)*

Cuando capturan a los jugadores, los guardias les quitan su equipo (salvo la armadura de torso y piernas). A los usuarios de magia les atan las manos a la espalda y los amordazan por si acaso. Tras unos minutos a oscuras, una antorcha ilumina la habitación y los jugadores conocen al señor de la ciudad.

Lord Nowak les dice:

—Ya veis, todo iba bastante bien. La gente seguía asustada y no se rebelaba... ese era el plan. ¡Y funcionaba, malditos seáis! Los niños están a salvo y la población acobardada. ¿Sabéis lo que le pasaría a este pueblo si hubiera una revuelta de verdad? Prefiero de largo ver a Ashberg atenazado por el miedo que convertido en cascotes humeantes. Pero ahora tendré que trazar un nuevo plan. Gracias a todos vosotros. Disfrutad de vuestra última noche. Por la mañana os dejaré en manos del comandante Kowal.

Los jugadores están encerrados en celdas de 4x4m. Las cerraduras están en el exterior de sus pesadas puertas reforzadas con acero y no se pueden alcanzar desde el interior. Hay un guardia ante la puerta.

Clímax

A la mañana siguiente los guardias (tantos como jugadores) los despiertan zarandeándolos y los llevan a empujones a una habitación con una pesada puerta de hierro. En dicha habitación solo se quedan con ellos dos guardias. Te interesa que los jugadores tengan el corazón en la boca, así que lee en voz alta el siguiente apartado:

Os meten a la fuerza en una pequeña sala de piedra atestada de forma casi claustrofóbica con adornos amenazantes. En una pared hay un tablón cubierto de papeles, pero el elemento central es una especie de cepo con tres agujeros para cabezas de prisioneros y grilletes para manos y pies. El suelo está salpicado de hierro y pegotes de ceniza grasienta. Kowal "el Crisol" espera en la habitación, removiendo lentamente un crisol al rojo lleno de... burbujeante hierro, por lo que parece. Sin alzar la mirada dice:

—Iremos uno a uno. No hay prisa.

Mientras los guardias os ponen en fila, mira a la persona que está más a la derecha y dice:

—Puede que consiga sacarte algo de información interesante antes de que llegue tu turno.

Cuando llevan al primer jugador al cepo, se abre la puerta y entra un hombre joven con un saco. Lleva uniforme de paje pero los jugadores le reconocerán como parte del grupo de personas que les suplicaron que encontrasen al monstruo. Deja el saco en el suelo y dice al comandante Kowal que Lord Nowak quiere hablar con él. Cuando él y Kowal se van, el joven mira fijamente a los jugadores y discretamente da un leve empujón al saco con el pie. Uno de los guardias aparta la mirada de los prisioneros para inspeccionar el saco. Los jugadores pueden ver que contiene armas y equipo (falta todo objeto que sea más grande que una espada; hay una nota que indica que están en la despensa). Es entonces cuando tus jugadores deberían pasar a la acción. Ninguno de los guardias ha desenvainado todavía sus armas y los jugadores no usuarios de magia tienen las manos atadas al frente, lo que solo les supone un penalizador de -3 a sus acciones, que se contrarrestaría con el bonificador por emboscada del primer asalto. Si los jugadores golpean rápido y duro, deberían derrotar a los dos guardias que hay con ellos en la celda.

Para salir y estar a salvo, deben recorrer tres pisos. Por el camino, tienen tres opciones:

Al comandante Kowal lo han llevado a la planta baja (a 2 pisos de distancia) y seguirá allí 2 asaltos después de que los jugadores escapen de la celda. Luego, baja 1 piso cada 2 turnos.

En el piso que hay por encima de ellos, los jugadores pueden liberar a unos 15 niños encerrados tras una pesada puerta de madera con un candado **fuerte** (DO 18).

Pueden permanecer en la cámara de tortura y preparar una emboscada para el comandante Kowal, en cuyo caso puede que le saquen ventaja. Sin embargo, si algo no acaba de encajar, este hará una prueba de Advertir/Notar antes de entrar en la habitación. Si oye a los jugadores en el interior, se irá y volverá 3 asaltos después con una cantidad de guardias igual a la mitad del número de jugadores.

Metal Fundido

El crisol de hierro fundido de Kowal "el Crisol" se puede usar como arma. Para ello se emplea Atletismo, tiene un alcance de 3 m y causa 5d6 puntos de daño, con un 75% de posibilidades de prender fuego al objetivo. Aunque este no se prenda fuego, sufrirá 3d6 puntos de daño por asalto en la localización alcanzada durante 5 asaltos antes de que el hierro se solidifique.

Si los jugadores hablaron con el trol en lugar de matarlo, lo encuentran en la planta baja, dispuesto a ayudarles. Si están en mitad de un enfrentamiento, Woolabag les ayudará a luchar. Si no están luchando cuando lleguen a la planta baja, verán que el trol ha irrumpido en la mansión y les está buscando. Irá con los jugadores y se mostrará con ganas de ayudarles.

Si cruzan la puerta que hay al fondo de la sala principal pueden llegar al salón del trono, donde encontrarán a Lord Nowak. Le acompañan 2 guardias que lucharán a muerte. Si el trol acompaña a los jugadores, Lord Nowak intentará huir.

Desenlace

Con suerte, los niños serán rescatados y los jugadores saldrán con vida. Recibirán su recompensa y las indicaciones para acceder a los montes de Mahakam.



Kowal "el Crisol"

INT	7	ATU	8
REF	10	CARR	21
DES	9	SAL	4
TCO	7	AGU	40
MOV	7	EST	70
EMP	4	REC	8
TÉC	9	PV	40
VOL	9	VIG	0
SUE	5		

Habilidades			
Advertir/Notar +10	Espada +7	Atletismo +6	Intimidar+8
Deducción +9	Esquivar/Zafarse +7	Ballesta +6	Resistir Coacción +8
Supervivencia +9	Hoja Corta +6	Coraje +9	Resistir Magia +7

Botín
1d6 objetos cotidianos
54 coronas
20 saetas

Armadura
12

Vulnerabilidades
Veneno de Ahorcado

Armas			
Nombre	Daño	Efecto	ATA
Esboda	5d6	PA +1	2
Estilete	1d6	PA +2 Ocultamiento	2
Ballesta de mano	2d6+2	PA +1 Alc: 50 m Recarga Lenta	1

Capacidades
Fiable +1 a pruebas de Carisma, Seducción y Persuasión contra otros humanos.
Testarudo Hasta 3 veces por sesión, puede repetir pruebas fallidas de Coraje y/o Resistir Coacción.

Lord Nowak

INT	9	ATU	6
REF	6	CARR	15
DES	7	SAL	3
TCO	6	AGU	30
MOV	5	EST	60
EMP	8	REC	6
TÉC	3	PV	30
VOL	6	VIG	0
SUE	7		

Habilidades			
Advertir/Notar +5	Espada +6	Atletismo +7	Resistir Coacción +7
Deducción +3	Esquivar/Zafarse +6	Persuasión +7	Resistir Magia +8

Botín
1d6 objetos cotidianos
343 coronas

Armadura
8

Vulnerabilidades
Veneno de Ahorcado

Armas			
Nombre	Daño	Efecto	ATA
Messer élfico	3d6+4	PA +2	2
Daga	1d6+2		2

Capacidades
Fiable +1 a pruebas de Carisma, Seducción y Persuasión contra otros humanos.
Testarudo Hasta 3 veces por sesión, puede repetir pruebas fallidas de Coraje y/o Resistir Coacción.

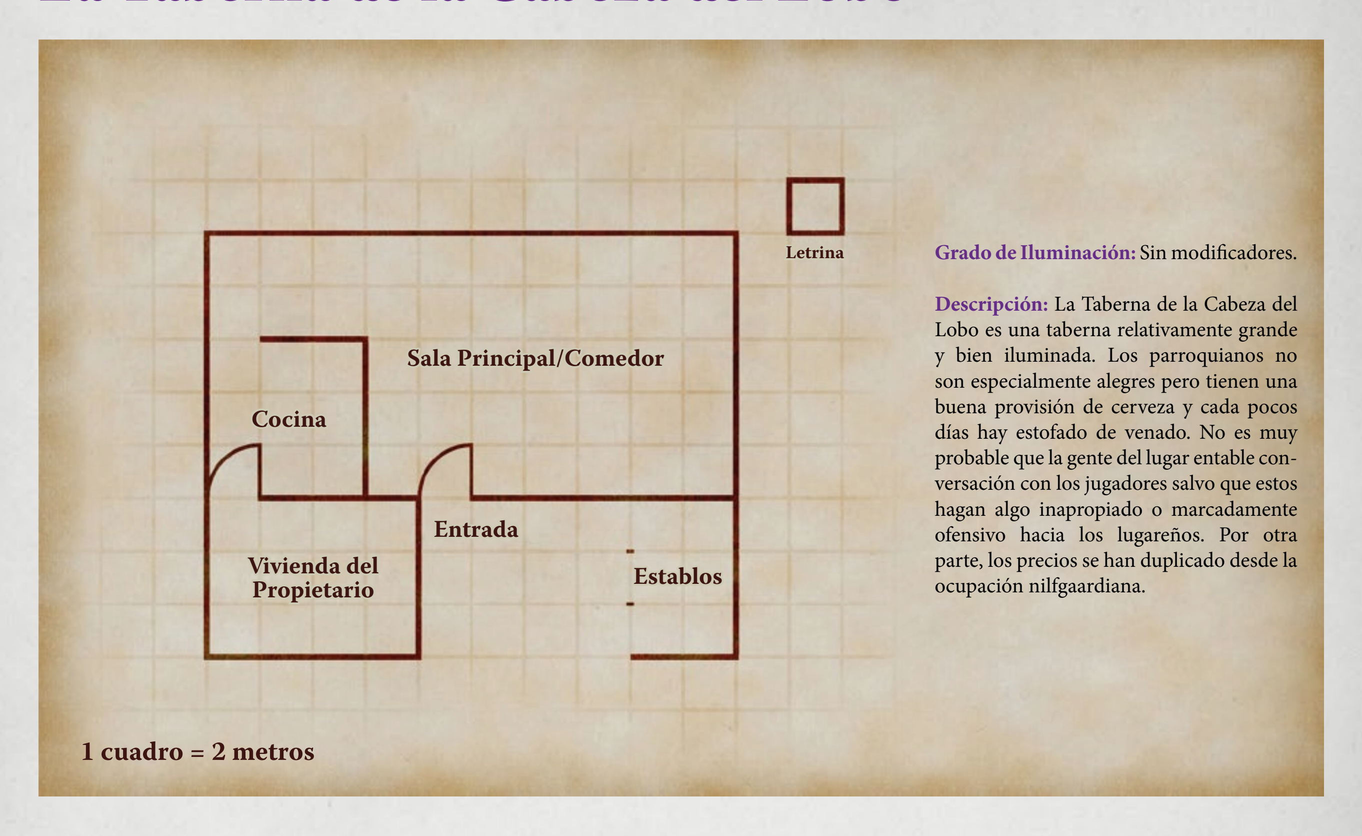
Garrote de Woolabag

Nombre	Tipo	PA	Dis.	Daño	ATA	Fiab.	Alc.	Efecto	CD	Mej.	Peso
Garrote de Ramas	A	-1	U	6d6	1	15	N/A	Largo alcance Aturdir (+1)	I	0	10

Mapas


Mansión
de Lord Nowak
Mansión
de Lady Sibilia
Morgue
Vivienda
Taberna de
la Cabeza
del Lobo
Vivienda
Vivienda
Vivienda
Vivienda
Vivienda
Vivienda
Vivienda
Vivienda
Vivienda
Cavernas
1 cuadro = 2 metros

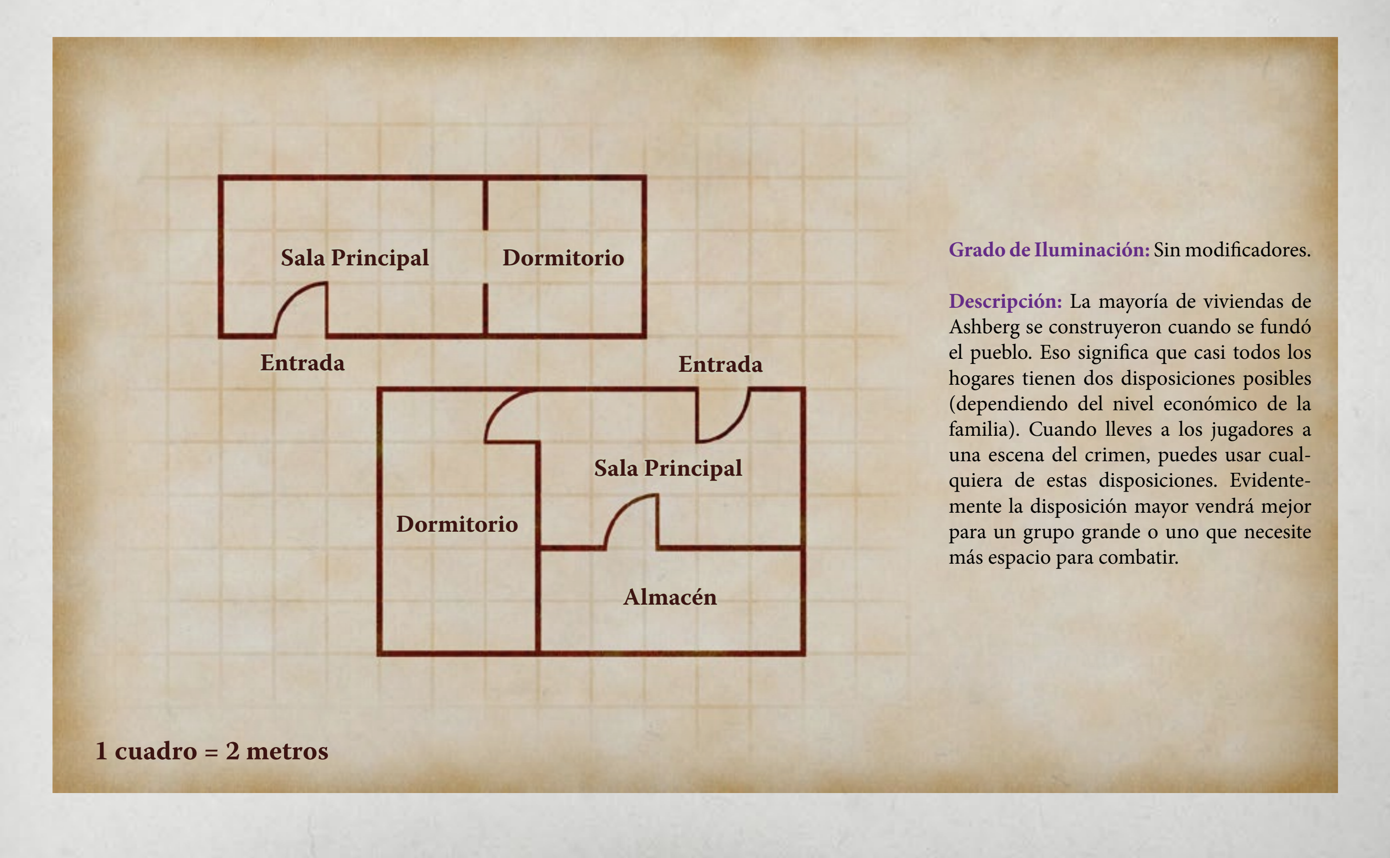
La Taberna de la Cabeza del Lobo



Grado de Iluminación: Sin modificadores.

Descripción: La Taberna de la Cabeza del Lobo es una taberna relativamente grande y bien iluminada. Los parroquianos no son especialmente alegres pero tienen una buena provisión de cerveza y cada pocos días hay estofado de venado. No es muy probable que la gente del lugar entable conversación con los jugadores salvo que estos hagan algo inapropiado o marcadamente ofensivo hacia los lugareños. Por otra parte, los precios se han duplicado desde la ocupación nilfgaardiana.

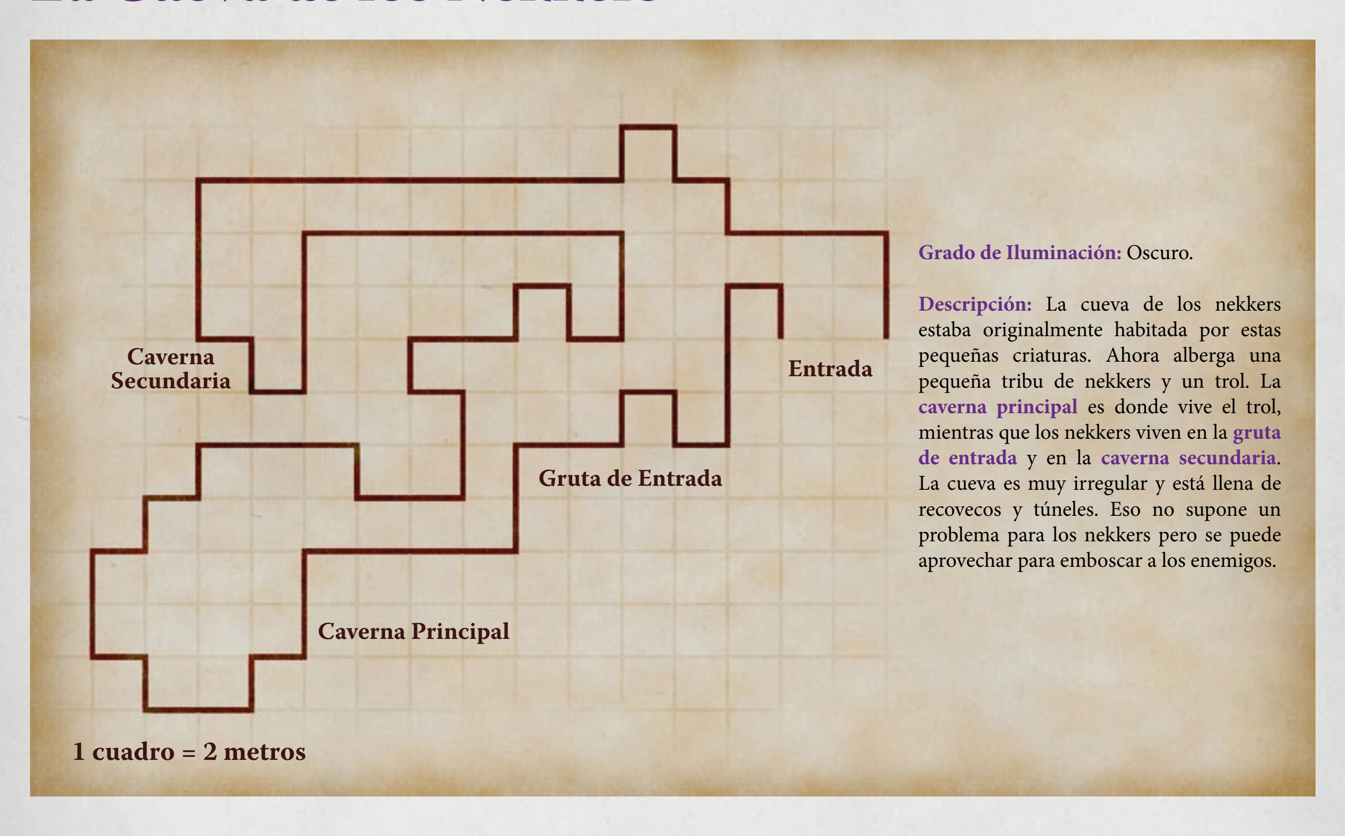
Viviendas



Grado de Iluminación: Sin modificadores.

Descripción: La mayoría de viviendas de Ashberg se construyeron cuando se fundó el pueblo. Eso significa que casi todos los hogares tienen dos disposiciones posibles (dependiendo del nivel económico de la familia). Cuando lleves a los jugadores a una escena del crimen, puedes usar cualquiera de estas disposiciones. Evidentemente la disposición mayor vendrá mejor para un grupo grande o uno que necesite más espacio para combatir.

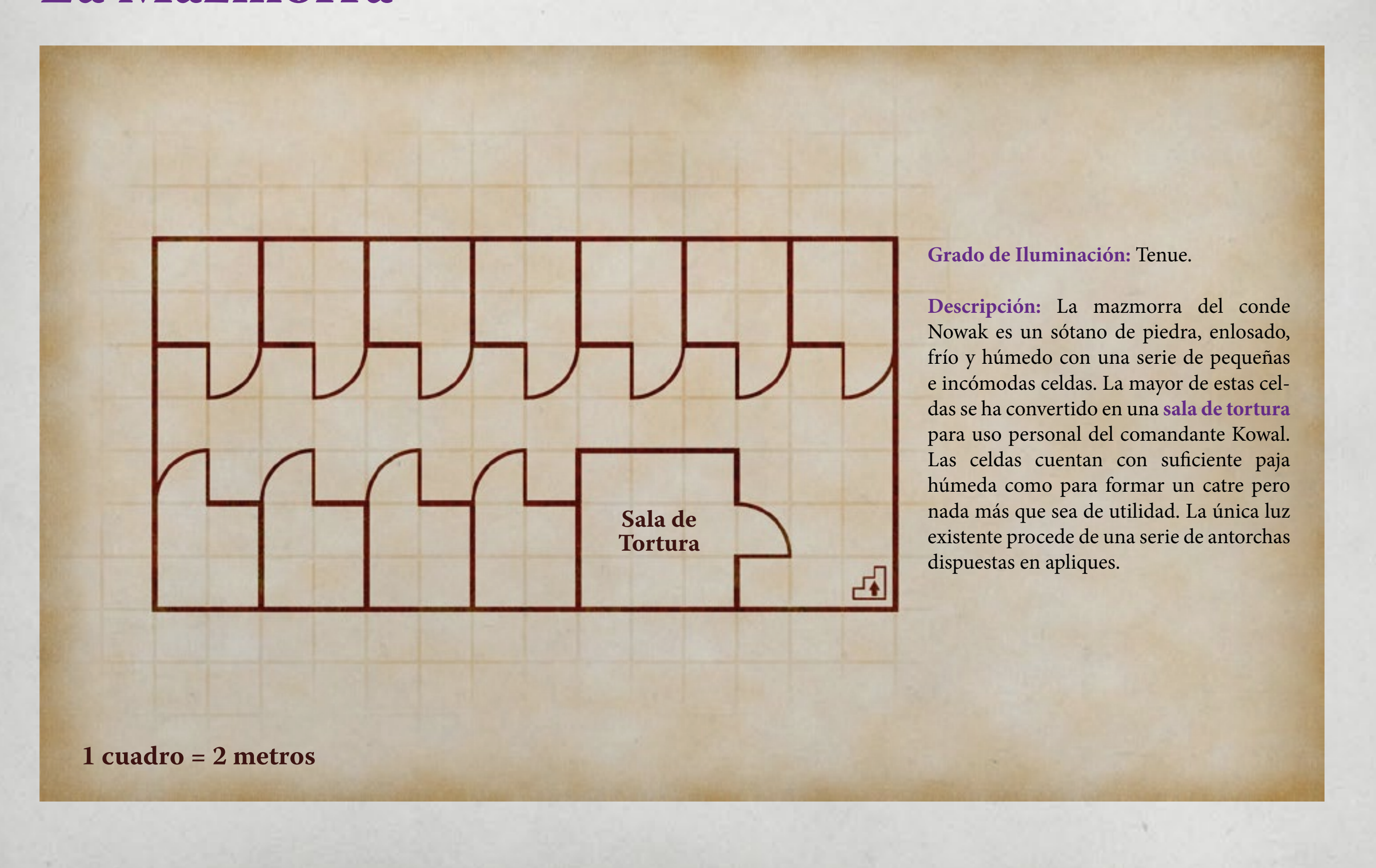
La Cueva de los Nekkers



Grado de Iluminación: Oscuro.

Descripción: La cueva de los nekkers estaba originalmente habitada por estas pequeñas criaturas. Ahora alberga una pequeña tribu de nekkers y un trol. La **caverna principal** es donde vive el trol, mientras que los nekkers viven en la **gruta de entrada** y en la **caverna secundaria**. La cueva es muy irregular y está llena de recovecos y túneles. Eso no supone un problema para los nekkers pero se puede aprovechar para emboscar a los enemigos.

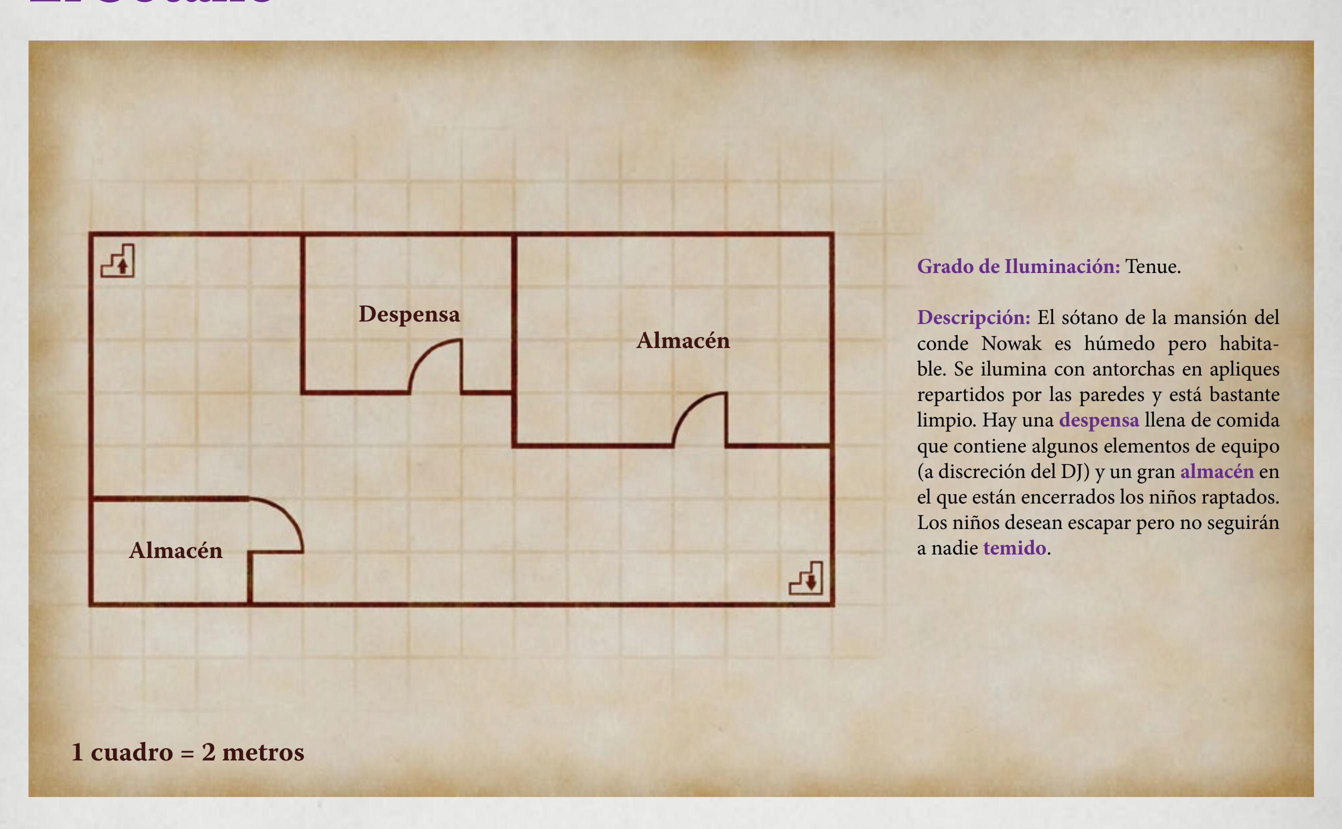
La Mazmorra



Grado de Iluminación: Tenue.

Descripción: La mazmorra del conde Nowak es un sótano de piedra, enlosado, frío y húmedo con una serie de pequeñas e incómodas celdas. La mayor de estas celdas se ha convertido en una **sala de tortura** para uso personal del comandante Kowal. Las celdas cuentan con suficiente paja húmeda como para formar un catre pero nada más que sea de utilidad. La única luz existente procede de una serie de antorchas dispuestas en apliques.

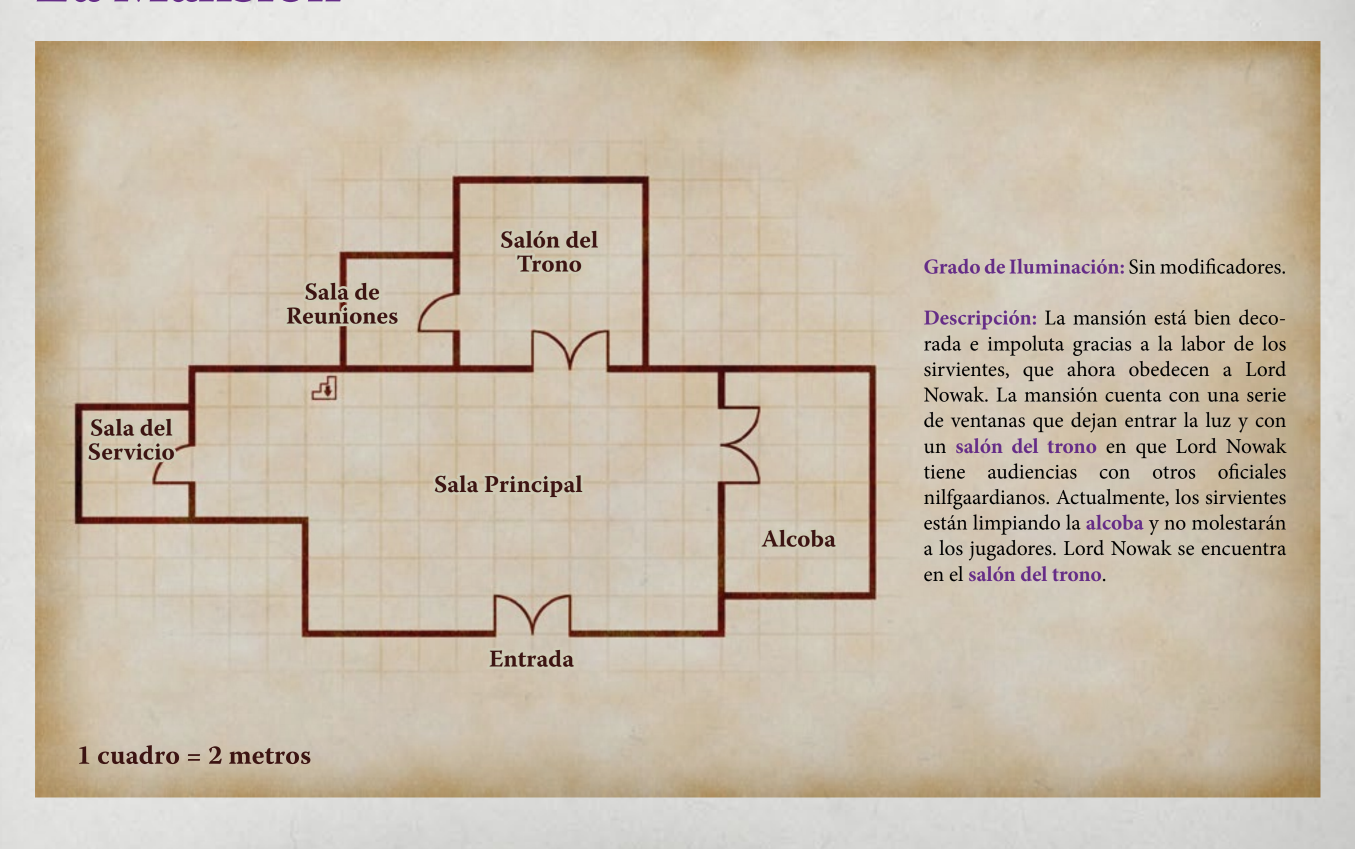
El Sótano



Grado de Iluminación: Tenue.

Descripción: El sótano de la mansión del conde Nowak es húmedo pero habitable. Se ilumina con antorchas en apliques repartidos por las paredes y está bastante limpio. Hay una **despensa** llena de comida que contiene algunos elementos de equipo (a discreción del DJ) y un gran **almacén** en el que están encerrados los niños raptados. Los niños desean escapar pero no seguirán a nadie **temido**.

La Mansión



Grado de Iluminación: Sin modificadores.

Descripción: La mansión está bien decorada e impoluta gracias a la labor de los sirvientes, que ahora obedecen a Lord Nowak. La mansión cuenta con una serie de ventanas que dejan entrar la luz y con un **salón del trono** en que Lord Nowak tiene audiencias con otros oficiales nilfgaardianos. Actualmente, los sirvientes están limpiando la **alcoba** y no molestarán a los jugadores. Lord Nowak se encuentra en el **salón del trono**.

THE WITCHER

NOMBRE	
RAZA	
GÉNERO	
EDAD	
ESTATUS SOCIAL	

VENTAJAS

	VALOR	MOD
INT		
REF		
DES		
TCO		
MOV		
EMP		
TÉC		
VOL		
SUE		

	VALOR	MOD
ATU		
CARR		
SAL		
PV		
AGU		
EST		
REC		
PUÑ		
PAT		

HABILIDADES DE INTELIGENCIA		VALOR	MOD
Advertir/Notar	☐		
Callejeo	☐		
Cultura	☐		
Deducción	☐		
Enseñar	☐		
Etiqueta	☐		
Lengua: Antigua[2]	☐		
Lengua: Enanés[2]	☐		
Lengua: Norteño[2]	☐		
Negociar	☐		
Saber de Monstruos[2]	☐		
Supervivencia	☐		
Táctica[2]	☐		

HABILIDADES DE REFLEJOS		VALOR	MOD
Bastón/Lanza	☐		
Espada	☐		
Esquivar/Zafarse	☐		
Hoja Corta	☐		
Melé	☐		
Montar	☐		
Navegar	☐		
Pelea	☐		

HABILIDADES DE DESTREZA		VALOR	MOD
Arco	☐		
Atletismo	☐		
Ballesta	☐		
Juego de Manos	☐		
Sigilo	☐		

PROFESIÓN	
REPUTACIÓN	

HABILIDAD TÍPICA	ATR	VALOR	MOD
☐			

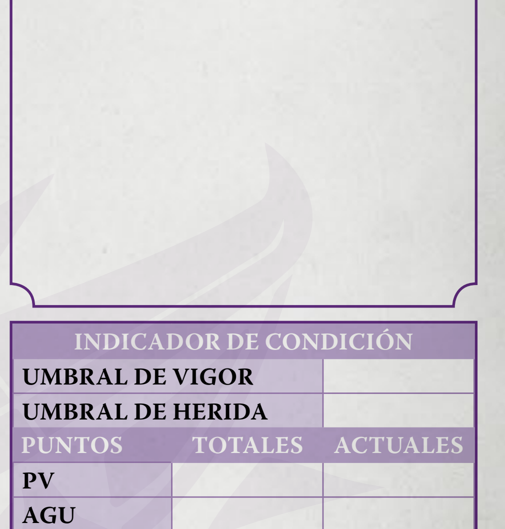
HABILIDADES POR PROFESIÓN	ATR	VALOR	MOD
☐			
☐			
☐			
☐			
☐			
☐			
☐			
☐			
☐			
☐			

HABILIDADES DE TIPO CORPORAL		VALOR	MOD
Proezas de Fuerza	☐		
Resistencia	☐		

HABILIDADES DE EMPATÍA		VALOR	MOD
Bellas Artes			
▸	☐		
▸	☐		
▸	☐		
▸	☐		
Carisma	☐		
Engaño	☐		
Interpretar			
▸	☐		
▸	☐		
▸	☐		
▸	☐		
Juego	☐		
Liderazgo	☐		
Percepción Humana	☐		
Persuasión	☐		
Seducción	☐		
Vestuario y Estilo	☐		

HABILIDADES DE TÉCNICA		VALOR	MOD
Abrir Cerraduras	☐		
Alquimia[2]	☐		
Artesanía[2]	☐		
Disfraz	☐		
Falsificación	☐		
Preparar Trampas[2]	☐		
Primeros Auxilios	☐		

HABILIDADES DE VOLUNTAD		VALOR	MOD
Coraje	☐		
Elaborar Rituales[2]	☐		
Intimidar	☐		
Lanzar Hechizos[2]	☐		
Resistir Coacción	☐		
Resistir Magia[2]	☐		
Urdir Maleficios[2]	☐		



INDICADOR DE CONDICIÓN		
UMBRAL DE VIGOR		
UMBRAL DE HERIDA		
PUNTOS	TOTALES	ACTUALES
PV		
AGU		
SUE		

ARMA PRINCIPAL	
Precisión del Arma	
Daño y Tipo	
Fiabilidad	
Manos	
Alcance	
Efecto	
C. de Disimulo	
Mejoras	
Peso	

ARMADURA

LOCALIZACIÓN	CP TOTAL	CP ACTUAL
Cabeza		
Torso		
Brazo derecho		
Brazo izquierdo		
Pierna derecha		
Pierna izquierda		

NOTAS

ESCUDO

LOCALIZACIÓN	CP TOTAL	CP ACTUAL
Sostenido		

NOTAS

ARMAS SECUNDARIAS

NOMBRE	PA	DAÑO	FIAB.	MANOS	ALC.	EFECTO	CD	MEJORAS	PESO

EQUIPO

NOMBRE	NOTAS	PESO

PESO TOTAL	

PENALIZADORES

CORONAS	

OBJETOS DE VALOR

PTOS. DE PERFECCIONAMIENTO	

PP POR ENTRENAMIENTO

COMPONENTES

NOMBRE	PESO

HECHIZOS/INVOCACIONES/SEÑALES

NOMBRE	COSTE	EFECTO	ALCANCE	DURACIÓN	DEFENSA

MALEFICIOS

NOMBRE	COSTE	EFECTO

FOCO	
MOD. DE AGUANTE	
NOTAS	

FOCO	
MOD. DE AGUANTE	
NOTAS	

RITUALES

NOMBRE	COSTE	EFECTO	TIEMPO	DO	DURACIÓN	COMPONENTES

VESTUARIO	
PERSONALIDAD	
PEINADO	
COMPLEMENTOS	
PERSONA APRECIADA	
VALOR PRINCIPAL	
SENTIMIENTOS HACIA LOS DEMÁS	

INFANCIA



NOTAS DE CAMPAÑA

ACONTECIMIENTOS EN TU VIDA

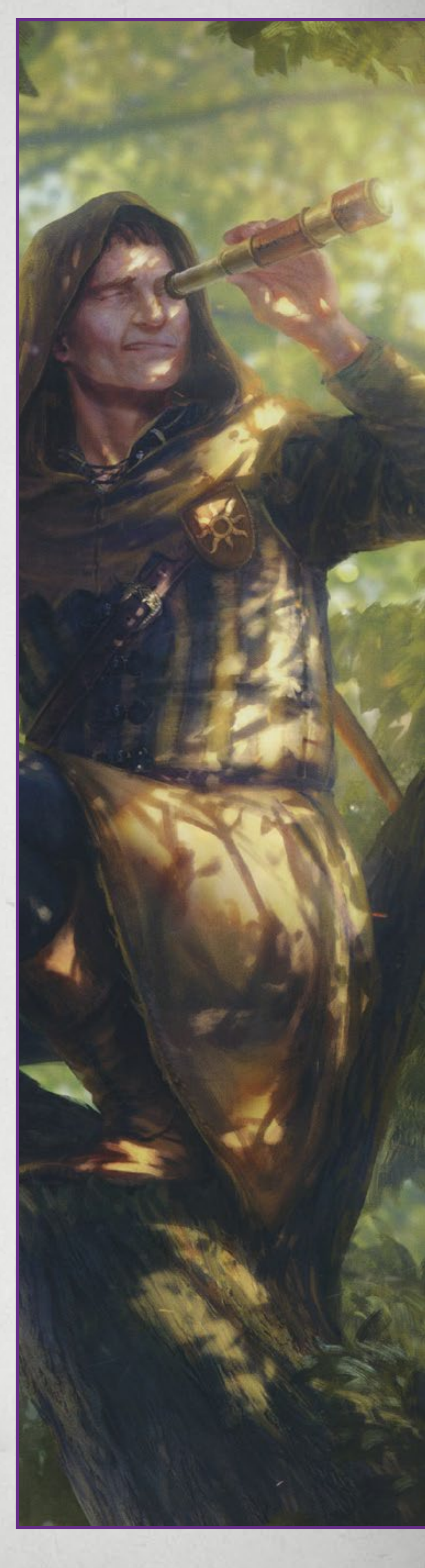
DÉCADA	ACONTECIMIENTO
10	
20	
30	
40	
50	
60	
70	
80	
90	
100	
110	
120	
130	
140	
150	
160	
170	
180	
190	
200	

Índice

T

U

V



Pruebas absurdas...

Lo que puede que no sepáis es que, estoy tan loco, que he probado gran parte de las secciones más extrañas de este sistema y de la ambientación. Puede parecer normal. Puede que penséis "Bueno, no sé... es tu trabajo". No, no del todo. He probado su aspecto mecánico, por supuesto. Ese *sí* es mi trabajo. Pero también he hecho una serie de pruebas por mi cuenta. Siempre he considerado que puedes tener una impresión más clara si haces las cosas tú mismo. Por eso he hecho un montón de pruebas extrañas, para ver hasta qué punto son factibles algunas cosas. He probado a disparar múltiples flechas con un arco, técnicas de agarre a media espada e incluso he diversificado y probado cada arma que he podido conseguir para asegurarme de describir *en cierto modo* cómo son. Probablemente, lo más demencial que he hecho en este proyecto fue crear Aceites y Extractos de brujo. He pasado (probablemente demasiadas) horas investigando los mejores equivalentes a los mutágenos y rondando por el mercado local para conseguir hígado de cerdo. Por suerte, salvo por las partes de monstruos y determinadas plantas, puedes encontrar equivalentes a muchos de los ingredientes que aparecen en los videojuegos de *The Witcher*. En resumidas cuentas, sí, los extractos y pociones que toma Geralt son tan asquerosos como se describe en las novelas... créeme...





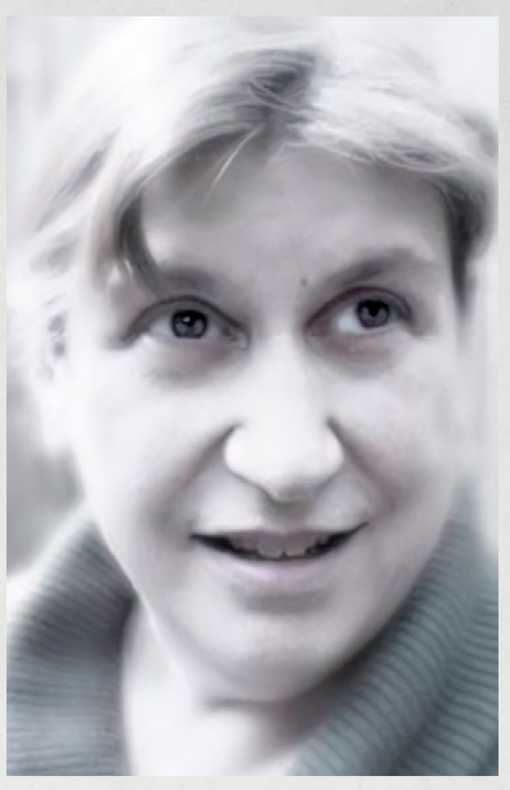
Cody Pondsmith

¡Cody Pondsmith, hijo de creador de juegos y enemigo del tedio, se alza de la insondable oscuridad a la cegadora luz de la publicación! Cody, procedente de la lejana tierra de California, ha pasado años de estudio enclaustrado, aprendiendo las oscuras artes de la creación de juegos de su homenajeado padre, Mike Pondsmith. Cuando se alcanzó el acuerdo entre CD Projekt y R. Talsorian, Cody supo que era su oportunidad de demostrar su valía. ¡Solo el tiempo dirá cómo avanza su travesía!

Ahora en serio, me llamo Cody Pondsmith y he escrito la mayor parte del sistema de este juego, así como todas las entradas de Rodolf Kazmer. Este será mi primer trabajo publicado pero llevo jugando a rol desde que tenía seis años y llevo aprendiendo de mi padre toda la vida, o esa es la impresión que tengo. Me alegra mucho haber tenido la oportunidad de trabajar en este juego. Me encanta la franquicia *The Witcher* y básicamente todo lo medieval, así que este proyecto me venía de maravilla. Cuando no estoy trabajando, escribiendo o creando mundos, paso mucho tiempo estudiando historia (especialmente historia militar) y practicando esgrima o tiro con arco. No puedo decir que sea un gran espadachín o un arquero asombroso, pero no se me da mal.

Descubrí *The Witcher* cuando CD Projekt Red nos mandó una copia de *The Witcher 2: Assassins of Kings* (hasta la fecha, el único juego que me he pasado dos veces). Pero, tras terminar el videojuego, Lisa y yo empezamos a leer las novelas y nos enganchamos. Andrzej Sapkowski tiene un estilo alucinante y fue fantástico ver todas las pruebas y tribulaciones que tuvieron que superar Geralt y compañía antes de los videojuegos. Me gusta pensar en este libro como una manera de permitir a los fans irredentos contar sus propias historias e incluso dar continuidad al mundo de *The Witcher* a su manera.





Lisa Pondsmith

Servidora es Lisa Ponsmith y este es mi 40º año como jugadora de rol. Soy una de esas irritantes personas que dicen "¡Pero eso es lo que haría mi personaje!". Podéis preguntarle a Cody. Soy gerente de R. Talsorian casi desde que existe la empresa. He tenido la oportunidad de colar pequeños textos en *Cyberpunk*, *El Hogar de los Valientes, Memoirs of Auberon* y me remonto hasta los *Reinos Olvidados* de TSR pero me entusiasma el haberme implicado un poco más en *The Witcher,* el juego de rol. La mayor parte del capítulo sobre ambientación y facciones es mía, además de todos los comentarios de Brandon de Oxenfurt, ese viejo cínico y cascarrabias. Mi género de juegos favorito es la fantasía pero me fascina el enfoque único de *The Witcher*, que es casi un género propio. Por eso nos hemos preguntado constantemente "¿Esto es lo bastante *Witcher*?". He llenado libretas enteras con notas para captar todos los aspectos que he podido de esta ambientación. Mi objetivo es introduciros en el mundo de *The Witcher*.

Me ha encantado trabajar en este libro con Cody. El proceso creativo es mucho más divertido si tienes a alguien que te replique. Cada primavera salía un nuevo libro de *The Witcher* y me lanzaba a leerlo frenéticamente. Pero luego el proceso volvía a empezar. "En este libro pone X pero en este otro pone Y. ¿Qué significa eso? ¿Qué parte de Temeria está destrozada a estas alturas? ¿Cómo construyen hermosas ciudades los elfos con una economía de cazadores-recolectores? ¿Cómo representamos esta clase de magia en las reglas?". Nuestros seres cercanos acabaron totalmente hartos de nosotros. Y espero que algún día mi hijo me perdone mi obsesión con las peleas de cerdos hormigueros. Al leer el libro terminado espero que esté tan contento y orgulloso de mi sección como yo lo estoy de las suyas. Ha sido todo un proceso, pero queda mucho por delante.

Vasallos Nilfgaardianos

Lo más difícil durante la creación de un juego de rol es crear o presentar un mundo. Creamos *The Witcher*, el juego de rol, porque a nosotros (entre otros) nos encanta el mundo que hemos visto en las novelas y videojuegos. Pero ¿qué pasa si vas con Geralt por la calle en Blaviken y giras en lugar de seguir recto? ¿Te encontrarás con el fabricante de armaduras que buscabas? ¿Y si eres un espía Norteño y vas al sur hasta Nazair? ¿Qué encontrarás allí? ¿Podrás encajar y no levantar sospechas? Esta tarea es más adecuada para un juego de mesa que para un novelista o incluso un diseñador de videojuegos. He intentado encontrar todas las referencias a lugares a los que quizá Geralt nunca fue. Rebusco, recopilo y sintetizo. Recojo la historia, la geografía, los personajes que podamos conocer de dichos lugares... para establecer cómo son. Si esos países y grupos os parecen vívidos y totalmente *Witcher*, he cumplido mi labor. Por favor, entended que el texto resultante nace del amor a este mundo.



Este mundo no necesita un héroe... Necesita un profesional.

¡En medio de la Tercera Guerra Nilfgaardiana, Geralt de Rivia "el Lobo Blanco" recorre el Continente en busca de su amor perdido! Pero eso no es lo único que pasa. ¡Un millón de historias más se desarrollan por todo el Continente y tú formas parte de una de ellas!

¡*The Witcher*, el juego de rol, te permite contar tu propia historia en el mundo de *The Witcher*! ¡Vive aventuras en el Continente, trata con leyendas vivientes e influye en la política de la región! Lucha en la terrible y brutal Tercera Guerra Nilfgaardiana. ¡O desarrolla tu propia aventura mientras evitas la muerte y el desmembramiento!

Este libro contiene:

· **9 Clases Únicas:** Interpreta a Artesanos, Bardos, Brujos, Criminales, Doctores, Hombres de Armas, Magos, Mercaderes y Sacerdotes.

· **Un Bestiario con feroces criaturas:** Adéntrate en la espesura y caza de todo, desde molestos nekkers a enormes e hipnóticas demonibestias.

· **Gran Variedad de Hechizos y Plegarias:** Recurre a la caótica magia del mundo de *The Witcher* para invocar tornados, dejar mensajes ocultos y mucho más.

· **Un Sangriento Sistema de Combate:** La habilidad y la táctica se imponen y un mal movimiento puede llevarte a sufrir daños irreparables o algo peor.





